#294 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

WWW.PU.NL

JUNI 2018

BP € 4,95



SHADOW OF THE TOMB RAIDER™

REVIEW GOD OF WAR: KRATOS GAAT VOOR GOUD! • BATTLE ROYALE: HET UITMELKEN IS BEGONNEN • DE DUISTERE KANT VAN OPEN-WERELDGAMES • ZOMBIES KNALLEN IN STATE OF DECAY 2 • ZOEKEN NAAR PARELS IN DE PS- EN XBOX STORE



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



IT'S ALL IN THE GAME





Ik heb mijn ogen goed de kost gegeven deze maand. Ze stonden namelijk tientallen uren lang wagenwijd open vanwege de prachtige game die Santa Monica Studios uit de PS4 heeft weten te persen. Ik had dan ook geen enkele moeite om een mooi plaatje van God of War te maken. Het was alleen wel lastig om te bepalen wélk plaatje hier mocht staan, want ze waren allemaal waanzinnig.

Pag. 060





Het binnenhalen van deze koe was mijn ultieme doel tijdens het spelen van Pure Farming 2018. Uren, echt úren rondjes rijden op mijn boomgaarden en rijst- en maaivelden en talloze ritjes naar mijn silo's en groothandelaar heb ik ervoor over gehad om eindelijk te kunnen koeknuffelen. En ja, dat was zó saai dat ik wel relaxed móést worden ...

Pag. 064



Pag. 026



Pag. 028



Pag. 060



Pag. 030



Pag. 065

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol, Michel Musters*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

NETWERKEN VOOR DUMMIES




TIE-FIGHTER-ROUTERS FTW!

Op het moment dat jij dit zit te lezen, zou het zomaar kunnen dat mijn vrouw is bevallen van m'n 'tweede'. Spannende tijden, want zo'n kleine frummel erbij heeft best veel impact op je leven. Voor een extra kind is extra ruimte nodig, en daarom moest het hele circus verhuizen naar een grotere woning. Nu zijn we de trotse bezitters van ons allereerste grote-mensenhuis. Gewoon een rijtjeshuis, niks bijzonders, maar aangezien we altijd in appartementen hebben gezeten, is dat best een dingetje voor ons. Meerdere verdiepingen, tuin, gamezolder – de hele bende. Superleuk, maar als je een nieuw huis hebt, moet je ook een beetje internet in je verse woning hebben. Nu heb ik het jaren gedaan met het standaardmodem dat ik van m'n provider kreeg, en je weet net als ik dat zo'n standaardmodem driewerf ruk is. Hetzelfde aantal jaren zat ik ertegenaan te hikken om een eigen netwerk in mijn huis aan te leggen. Het leek me altijd heel lastig om te doen: een dikkere router achter het modem zetten en een fatsoenlijke repeater op een bovengelegen verdieping ... Gelukkig wist een medewerker van Netgear me op een event te vertellen dat de moeilijkste stap in feite is om je huidige modem in bridge-modus te zetten. En dat hoef je niet eens zelf te doen, want daarvoor bel je de internetleverancier. Die laat een paar lampjes op je modem flikkeren en hatsa: bridge-modus staat aan! Nieuwe dikke router erachter, het liefst eentje met extra veel antennes, internet- en stroomkabel erin en klaar! Alles werkte in één keer, overal in huis. Als ik dat eerder had geweten, dan had ik al jaren langer vier keer zo snel internet gehad, en dus vier keer zo veel plezier. Als ik het kan, kan jij het helemaal, dus wees niet bang, doe jezelf een plezier en investeer in een router die lijkt op een Tie-Fighter. ● *Martin*

Ondertussen...

Tjeerd



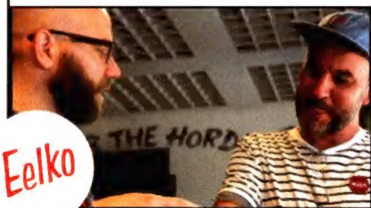
Maakte deze maand ...

... een heus PU-petje! Ze waren eigenlijk voor Team PU, maar ze zijn zo vet dat je ze binnenkort kunt bestellen! En abo's krijgen korting, natuurlijk.

Eelko

Ging deze maand ...

... maar eens 'live' bij Wouter langs om hem de input voor het tekstje hiernaast te ontfutselen ... OP DE LAATSTE DAG VAN DE DEADLINE!



Simon



At deze maand ...

... net iets te veel Canadese broodjes döner met extra dubbele knoflook, maar wilde toch op de foto met de director Shadow of the Tomb Raider.

Dennis



Werkte deze maand ...

... hard aan een PU-video bij de Audi Nines in Sölden, waarbij ik vooral naar dingen moest wijzen die de cameraman vervolgens moest schieten. Zwaar werk.

Ed



Was deze maand ...

... met collega's aan het skiën in Oostenrijk. Het waren vier prachtige dagen en ik heb van 's morgens vroeg tot laat in de middag geknald op de lange latten. En ... net als in de afgelopen 30 jaar: niet één keer gevallen!

Martin

Is deze maand ...

... verhuisd naar een grote-mensenhuis, compleet met oranje luifel. Misschien word ik nou ook eindelijk eens volwassen.



Samuel



Ergerde zich deze maand ...

... aan het feit dat de Detective Pikachu-amiibo dusdanig groot is dat ie niet in de vitrinekasten past waar ik de rest van m'n (complete!) amiiboverzameling heb staan!

JJ



Kreeg deze maand ...

... een nieuwe paraplu en ik ben sindsdien een stuk vrolijker als ik buiten in de regen loopt. Als iemand weet wie deze vrolijke figuurtjes zijn, mag hij me bellen.

Wouter



Is deze maand ...

... alweer drie keer naar Infinity War geweest. Dit is een foto van vóór de eerste keer; ik was nog zo onschuldig.

Jurjen

Werkte deze maand ...

... in mijn riante tuin om hem klaar te maken voor een – hopelijk – lange zomer vol middagdutjes, barbecues en aparte biertjes. En uiteraard was de tuin pas 'af' toen ik mijn Pikmin-fotoposter aan de schutting had gespijkerd.



Graddus



Kocht deze maand ...

... de C64 Mini. Een vet stukje gamegeschiedenis, al is het jammer dat de meeste games zó moeilijk zijn dat ik niet eens voorbij het eerste level kom!

Florian



Was deze maand ...

... mijn oversized Maine Coon-kat Ratchet kwijt! Hij was uit de tuin ontsnapt en na urenlang in de buurt te hebben gezocht, zat hij gelukkig zelf weer voor de deur – alsof er niets aan de hand was.

Wordt vervolgd ...

GRADDUS KONING TE RIJK OP KONINGSDAG



Het is bijna niet te geloven, maar nog geen minuut nadat ik het Vondelpark in liep, spotte ik een kraampje met zeker honderd retrogames voor onder meer de PS2, Xbox en PSP. Ik dacht nog: ha, wordt het zo'n dag?! Helaas zat er behoorlijk wat rommel tussen, maar met wat gericht snuffelwerk pikte ik er toch nog wat mooie titeltjes uit, waaronder Knights of the Old Republic, Time Crisis 4 en Theme Park World. En dat voor een lousy vijf piek!

HEIMWEE

Ed had zich afgelopen maand weer eens teruggetrokken in een obscuur huisje ergens in Drenthe om zijn backlog qua boeken weg te werken. En wat 'm anders nooit gebeurt, overkwam hem nu: hij miste zijn PU-collega's, en in het bijzonder Wouter. De enige manier om in Drenthe dicht bij Wouter te zijn, is door op zoek te gaan naar Neanderthalers en Hunebedbouwers, dus bezocht Ed het plaatselijke museum in Borger en was hij in één klap van z'n heimwee af.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

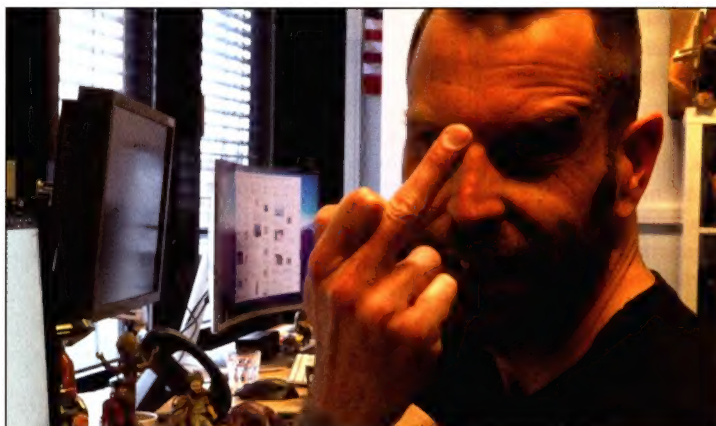
Zoals jullie inmiddels wel weten, ben ik niet meer op de PU-redactie te vinden met mijn bureautje, maar zit ik effe verderop in het pand samen met nog drie andere eindredacteuren (o.a. Eelko) in alle rust teksten van PU en Computer Idee te redigeren. Qua concentratie kan ik me niet beter wensen, maar als ik af en toe effe bij de PU-jongens kom buurten, denk ik nog weleens terug aan alle idioterie die er dagelijks op de redactie te beleven was. Gelukkig heb ik de foto's nog ...





DENNIS MONS DE WONDERSPONS

Is het een zeem? Is het een spons? Nee, het is Dennis Mons de Wonderspons! Jazeker, we hebben sinds kort een heuse nieuwe superheld in ons midden. Nooit te beroerd om net effe dat extra beetje te geven om alles er weer sprankelend en citroentjesfris uit te laten zien. Check vooral zijn video via **PU.nl/wonderspons**.



Power Spy

● Een deel van de redactie was met onze uitgever een weekend weg naar Sölden, om te wintersporten in het kader van teambuilding. Om elkaar beter te leren kennen, dus.

● Nou, dat is zeker gelukt. Eelko was bijvoorbeeld nog nooit in een skilift geweest en Dennis heeft een bijna debiliserende hoogtevrees. Die gasten hebben samen als een stel bange vogeltjes het liftbankje vastgeklampt en kwamen met klotsende oksels boven op de berg aan.

● Hoe makkelijk kun je Wouter iets aansmeren? Nou, héél erg makkelijk, merkte de Powerspy op. Hij moest nieuwe namelijk nieuwe bindingen voor zijn snowboard hebben en kwam met een volledig nieuwe plank de winkel uit.

● De verkoper zei alleen dat zijn board niet goed meer was, waarna Brugge doodleuk 300 euro neertelde omdat hij 'niet zonder plank naar huis wilde'.

● De angst over wie tijdens de E3 bij Wouter op de kamer moet slapen, zit er trouwens flink in op de redactie.

● Niet omdat hij zoals Dennis snurkt als een verkouden decoupeerzaag, maar omdat hij doodleuk vroeg wat de masturbatieregels zijn tijdens de skitrip van het bedrijf.

● Alles, maar dan ook álles wat in zijn kamer ook maar een beetje plakte, was dus verdacht.

● Ook Ed was erbij in Sölden. De man is naar eigen zeggen een Alpin Ski Meister en beweert bovendien al dertig keer te hebben geskied en nog nooit te zijn gevallen.

● Er was dus wel iets uit te leggen toen de Hollandse Tomba la Bomba terugkeerde op de redactie met een paar gekneusde ribben.

● Volgens Ed was ie wel gevallen, maar was hij toch niet écht gevallen ... Dat is een beetje de Ed-variant van »

OPUNIE

DE TRANEN VAN DE GOD OF WAR-DEVELOPER ONTROERDEN ME

Ik ben nu bijna twintig jaar gamejournalist. In die periode heb ik tientallen studio's bezocht en honderden developers gesproken. Ik leerde de achterkant van het product 'game' kennen: de mensen die de game maken. Toch was ik hier niet op voorbereid.



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Voor mij is een game na een bezoek aan een studio geen plat schijfje digitaal vermaak meer. Ik heb gezien hoe hard en met hoeveel passie tientallen werknemers dag in, dag uit zwoegen op hun spel. Hoeveel liefde er is. We vergeten dat beeld misschien weleens als we een game een pissige 65 geven. Dat cijfer is natuurlijk terecht en oprecht, maar we vergeten de pijn die dat doet bij de mensen die er een paar jaar bloed, zweet en tranen voor hebben gelaten. En dat is misschien maar goed ook, want anders kun je bijna je werk niet meer doen.

Zielenpijn

Ik steek mijn handen voor developers in het vuur. Ze maken de bugs, de glitches, de in onze ogen saaie gameplay en de vervelende microtransacties niet expres. Ze hadden misschien te weinig tijd, te weinig budget, te weinig kennis of corrupte bazen die gewoon een cheap-ass rip-off wilden hebben. Maar expres iets kuts maken? Nee, dat doen ze niet. Daarvoor zijn developers zelf veel te fanatieke gamers.

Daarom raakte me het ook enorm toen de grote man achter God of War in tranen uitbarstte op het moment dat hij de geweldige reviews van zijn geesteskind zag. Vier à vijf jaar aan opgekropte stress kwam er in één keer uit. Opeens besefte ik dat het altijd zo gaat als wij journalisten de cijfers uitdelen. De spanning die de launchdag bij developers oplevert (wanneer de cijfers bekend worden gemaakt) moet intens zijn. Maar we zien het nooit. We missen de zielenpijn als we een game neersabelen en een commercieel debacle zich vervolgens aandient, maar ook de immense vreugde en opluchting als we het tof vinden. Tot afgelopen maand dus, en dat beeld krijg ik niet meer van mijn netvlies.

> **"Wat ik van meneer Iwata heb geleerd, is dat ik anders dan anderen mag zijn. Wees alsjeblieft trots dat je anders bent dan andere mensen."**





De obscure ontwikkelaar Yoot Saito (SimTower, Seaman, Odama) bewaart warme herinneringen aan zijn tijd met de in 2015 overleden Nintendo-directeur Satoru Iwata.

SLECHTE TIMING

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Wat hebben terrorisme en games met elkaar te maken? Niks toch? Nou, toch wel iets, ondervond de developer van de zombie-slasher Death Road to Canada. De launchdag van zijn game viel min of meer samen met het bloedbad in Toronto, waarbij een man tien mensen doodreed met een bestelbus. En toen leek het uitbrengen van het spel ineens niet meer zo'n heel fris idee.





COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

Power Spy

BEDRIJFSKUNDE VERSUS BALLEN

Volgens geloofwaardige geruchten krijgt Call of Duty: Black Ops 4 een battle royale-achtige modus. Dat vind ik slim. Want Fortnite is dankzij deze gimmick de populairste game van het moment. Net als Call of Duty dat ooit was. Het is dus een logische stap in een poging de kroon terug te pakken.

Uiteraard werd het gerucht – want dat is het nog steeds – op internet met hoon en spot ontvangen. Het heeft ook wel iets treurigs, dat Activision met het miljardenmerk Call of Duty steeds weer op zoek moet naar een nieuw – of oud – dingetje om ervoor te zorgen dat de vele spelers blijven (of terugkomen) en er jonge spelers blijven instromen. Maar goed, Activision is een bedrijf, met aandeelhouders en werknemers en zo. En commercieel lijkt het me een slimme zet om met een Fortnite-variant de harten te veroveren van kids die misschien nog nooit een Call of Duty hebben gespeeld. Paar lootboxes erin en klaar.

Passie en lef

Gelukkig bestaan er ook nog steeds ontwikkelaars die het maken van games niet zuiver bedrijfsmatig beoefenen, maar vanuit hun passie en/of visie, en die met het nodige lef hun games maken. Dat geldt uiteraard voor de meeste indies, maar de laatste tijd zie ik ook veel grotere studio's die daar blijk van geven.

Mooi voorbeeld is de comeback van Rare met Sea of Thieves, een game die zich richt op de lol die ontstaat wanneer een groepje vrienden tegelijk een piratenschip moet besturen. Een gewaagd idee dat misschien niet op alle vlakken even overtuigend is uitgewerkt. Maar alleen al het lef om zoiets – gesponsord door Microsoft – te maken, geeft Rare weer wat van hun oude glans terug.

Mooier voorbeeld is A Way Out van Hazelight Studios, gesponsord en uitgegeven door EA. Een actiefilmachtige game die je alléén met twee spelers co-op kunt spelen. Een gewaagde opzet, dus mooi dat er in de eerste twee weken na release al een miljoen exemplaren zijn verkocht.

Het zijn van die successen die ik de makers gun, net als de hoge beoordelingen die de sympathieke Cory Barlog met natte ogen ontving voor 'zijn' nieuwe visie op Kratos in het meesterlijke God of War. Niet zo gewaagd als A Way Out natuurlijk, maar de nieuwe God of War is wel een game waarin je vóélt dat er met liefde, passie en lef – en niet met alléén dollars voor ogen – aan is gewerkt.



Nintendo

En dan is er nog Nintendo. Laat ik om te beginnen stellen dat ook Nintendo een bedrijf is dat geld wil/moet verdienen. En dat doet het soms óók door games uitentreuren opnieuw uit te brengen en overbodige sequels uit te melken. Maar daarnaast komt de Japanse reus altijd wel weer met iets als Labo, een absoluut onbewezen concept. Het zou best weleens gigantisch kunnen floppen. Maar dat maakt niet uit; Nintendo heeft het aangedurfd, het is er nu, en dat is geweldig.

Om te voorkomen dat we over tien jaar nog zo ongeveer hetzelfde spelen als nu, hebben we gewoon keihard ontwikkelaars nodig met de ballen om rare piratengames, co-op-only-avonturen en kartonnen accessoires uit te brengen!





Skills met de hoofdletter S: Dominique 'SonicFox' McLean wint zijn toernooi gewoon met een (blauw) vossenpak aan.

"Ik heb echt overwogen om te stoppen, want ik kan dit niet gebruiken in mijn leven."



De 'historisch accurate' middeleeuwensimulator Kingdom Come: Deliverance werd stevig aangevallen op internet, onder meer omdat er geen gekleurde personen in te zien zijn. Allemaal onterecht, vindt ontwikkelaar Daniel Vávra, die kennelijk nogal onder de aanvallen gebukt gaat.



Samuel, die deze maand bezig zou zijn met z'n artikelen, maar toch niet écht bezig was met z'n schrijfwerk.

- Poweroni had zich tijdens het skiën afgezonderd om de sneeuw geel te pissen, maar vergat tijdens het klateren dat ie wat hoger dan de piste stond.
- Toen hij eindelijk was uitgewaterd, maakt hij meteen flink vaart en klapte hij pardoes een halve meter naar beneden en landde hij met een harde klap op zijn borstkas.
- De Powerspy heeft het nog even nagevraagd bij alle skiers die hij kent, maar deze gebeurtenis valt alleen maar te omschrijven als 'vallen' ... of als 'het begaan van een enorme stommiteit'.
- De zelfobsessie van Wouter was altijd al tamelijk problematisch, maar sinds hij op Comic Con was, zonderde hij zich steeds vaker af van de rest van de redactie.
- Toen de Powerspy hem een keertje volgde om te kijken wat ie nou in godsnaam aan het doen was, bleek de Groninger telkens stiekem op zijn mobiel te gluren.
- Het was zelfs nog erger dan je nu denkt. Wouter had op Comic Con namelijk een 3D-model van zichzelf laten maken en was de '3D-Wouter' uren aan het bestuderen.
- Hopelijk levert het hem vooral wat extra zelfkennis op, maar het is helaas waarschijnlijker dat hij er een action figure van laat maken.
- 'Action' figure, volgens Ed en Eelko, want echt veel vaart zat er weer niet achter de teksten die hij deze maand moest inleveren.
- Call of Duty: Black Ops 4 bevat volgens bronnen van de Powerspy geen singleplayer-campagne.
- De reden zou zijn dat de mensen van Treyarch al snel beseften dat ze de campagne niet af zouden krijgen en »

Power Spy

vrij -rap besloten om die energie in een multiplayer- en een co-op-modus te steken.

● Hm, om er voor de grootste Activision-release achter te komen dat je de singleplayer-campagne niet kunt afkrijgen – misschien hadden ze deze editie beter Black Oops kunnen noemen.

● Het zou ook prima kunnen dat de schrijver van Treyarch na Black Ops III in de ziektewet zit na een dikke overdosis paddo's. Dat verhaal was namelijk zo idioot als een piemel met een feesthoedje op.

● Black Ops 4 zou wel weer een battle royale-modus krijgen. Je weet wel, de hype die waarschijnlijk net weer over is als Activision ermee aan komt zetten.

● Eelko blijkt groot fan van eiersnijders. En dat komt door Johan Bos, de stem van Wikipedia die het onderwerp én de uitleg voor de infosite inspreekt. En hij heeft gelijk: het is fucking hilarisch.

● Bos spreekt alles nogal euh, 'speciaal' uit. Aanraders zijn onder andere eiersnijder, frietvorkje, botermes en Brfxxccxxmnpcccclllmmnprxvclmnckssqlbb11116 (uitgesproken als Albin). Echt, die gast is een internetlegende.

● Úúúren heeft Martin in de bouw van zijn Nintendo Labo-robotpak gestoken om het te laten zien bij Zapp Live. Hij had amper tijd om zich verder voor te bereiden, kreeg welgeteld 5 minuten screentime, en die hoepla werkte niet. Groot succes!

● De Inspector Gadget van PU liet zich daar echter niet door uit het veld slaan. Hij had op internet namelijk ook een paar 'raketschoenen' gevonden, die je op je schoenen kunt klikken, waarna je zo met een motortje wegsnort.

● Dat beviel hem uitstekend. Martin bleef maar roepen 'nooit meer lopen!', en rolde er uiteindelijk zelfs mee naar de wc. Luie donder.



COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

SHENMUE IS TERUG, HELAAS

Toen ik in 2000 voor het eerst Shenmue speelde, gaf dat een heel bijzonder gevoel. Ik wandelde door een fraai vormgegeven, échte Japanse stad, inclusief dag/nachtverloop en wisselende weersomstandigheden.



Andere inwoners van de stad gingen hun eigen gang, ik kon met iedereen praten (waarbij ook écht werd gesproken) en voelde alle ruimte om mijn eigen weg te kiezen. Gevechten verschenen realistischer dan ooit in beeld, doordat je met Ryo niet alleen Virtua Fighter-achtig kon stompen en trappen, maar via QTE's ook heel vloeiende, filmachtige vechtmoves kon uitvoeren. Het mooiste vond ik destijds de mogelijkheid om in de plaatselijke speelhal complete versies van Hang-On en Space Harrier te spelen. In een open wereld rondlopen en even een arcade binnenwandelen om een paar vette games ín die game te spelen: het voelde alsof ik het summum van videogames had bereikt.

Kickstarter-succes

Dat was dus achttien jaar geleden. Shenmue deed het aardig, maar verkocht niet genoeg om de ontwikkelkosten terug te verdienen. Shenmue 2 deed het een jaar later nog slechter. Shenmue 3 (de serie moest minstens vier delen krijgen) is nooit verschenen. En zo ging er vijftien jaar voorbij, waarin de titel Shenmue een welhaast legendarische status kreeg … totdat geestelijk vader Yu Suzuki in 2015 een kickstarter-campagne begon voor de ontwikkeling van Shenmue 3. Het werd de snelst en hoogst gefinancierde game ooit in de geschiedenis van Kickstarter (de beoogde 2 miljoen dollar was na 9 uur binnen, bij sluiting van de campagne stond de teller op 6,3 miljoen). Het Kickstarter-succes is tekenend voor de eerbiedwaardige status die de game nog altijd heeft onder oudere, 'ingewijde' fans.

Eenzelfde soort enthousiasme was op internet voelbaar toen vorige maand de definitieve hd-versies van Shenmue en Shenmue 2 werden aangekondigd. Het summum van videogames is terug! Shenmue! Shenmue 2! Hetzelfde Shenmue 2 waar ik destijds al snel klaar mee was. Waarom eigenlijk? Ik ging de games op YouTube nog eens bekijken.

Belachelijk slecht

Wat ik vermoedde en vreesde, bleek bewaarheid. Naar hedendaagse maatstaven zijn Shenmue en Shenmue 2 belachelijk slechte games. De levendige open wereld ís helemaal geen levendige open wereld. Het zijn aan elkaar gelaste stukjes stad waarin robotachtige, blokkerig vormgegeven mensen steeds op dezelfde plek hun dingetje doen, wachtend tot jij ze een vraag komt stellen. Dat heen en weer lopen tussen die mensen en vragen stellen – die ze tergend langzaam en zeer slecht geacteerd beantwoorden – is eigenlijk het voornaamste wat je doet in de game. Daarbij beweegt Ryo als een tank, en ook de vecht-mechanics zijn hopeloos verouderd.

Het komt allemaal op treurige wijze bij elkaar in de legendarisch slechte stukken die bij de release al niet best waren, zoals de zoektocht naar de verstopte matrozen en de kutklusjes met de heftruck die je moet voltooien om geld te verdienen.

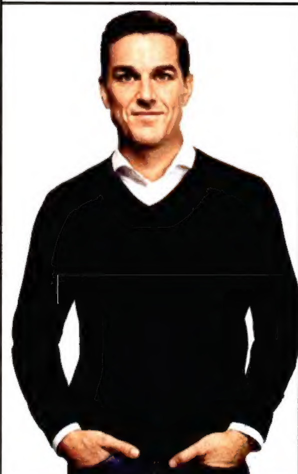
Bekijk maar eens wat filmpjes van Shenmue op YouTube; het zal je moeite kosten om niet in lachen uit te barsten om al die achterhaalde shit.

Ingehaald

Shenmue was in 2000 een pionier op het gebied van open-wereldgames in een realistische setting. Maar de game werd op dat vlak in 2001 al ingehaald door Grand Theft Auto III, een game die ons leerde wat free roaming werkelijk inhield. Sindsdien zijn open-wereldgames, maar ook graphics en mechanics alleen maar verder geëvolueerd. Ik hoop dat Yu Susuki dat meeneemt bij de ontwikkeling van Shenmue 3, dat later dit jaar moet verschijnen. Persoonlijk verwacht ik daar erg weinig van, maar wie weet kan die oude Susuki me nog eens aangenaam verrassen. De hd-versie van Shenmue 1 lijkt me wel leuk, maar dan vooral om zo snel mogelijk naar de arcade te gaan om mijn ouwe speelhalfavoriet Space Harrier te spelen. In volle hd-glorie! Yes!

Of misschien kan ik er beter voor kiezen om mijn door nostalgie gekleurde herinneringen aan die game met rust te laten.

"Wij geloven in micro-transacties."



Aldus Andrew Wilson, CEO van EA. Nou, wij in elk geval niet.



twitter.com/GKJJ

DE GAME-INDUSTRIE IS EEN BEETJE IN DE WAR

Het is een beetje een chaos in de industrie. Het traditionele model van games maken voor tientallen miljoenen harde knikkers, om die vervolgens voor zestig euro in de winkels leggen, staat onder druk.

Kids spelen vandaag de dag vooral free to play-titels als Fortnite of LoL. Via microtransacties worden vervolgens bedragen binnengehaald waar de meeste publishers alleen maar van kunnen dromen. Zodoende zie je overal lichte paniek. Singeplayers worden naar verluidt geschrapt (Call of Duty: Black Ops 4), men past battle royale-modes toe bij games die daar nooit aan hebben gedaan (wederom Call of Duty: Blacks Ops 4, mogelijk Halo 6 en Battlefield WW2), er verschijnen allerlei microtransacties die vervelend werken, de lootboxes worden in bepaalde landen mogelijk zelfs verboden, EA roept dat er snel een sandbox-game nodig is en ga zo maar door. Ze zijn de kluts behoorlijk kwijt. Wat wil de gamer nou precies?

"EA kan zich bij de release van Anthem niet opnieuw een lootbox-controverse veroorloven."

Bokkensprongen

De druk is natuurlijk enorm. De meeste publishers zijn beursgenoteerd en moeten dus elk jaar weer meer winst maken. En nu de smaak en de keuzes van de gamers veranderen, maakt de industrie rare bokkensprongen. Want steeds zie je in dit soort situaties dat er niet vertrouwd wordt op creativiteit, dat er van hogerhand weinig vertrouwen is en dat developers de kans niet krijgen om met iets écht nieuws te komen. In plaats daarvan loopt iedereen als een kip zonder kop achter de trends aan. Battle royale hip? Oké, dan doen we dat ook! Singleplayer only-games verkopen minder? Dan slopen we het er toch uit?! Microtransacties doen het goed in free to play-games? Dan duwen we die de gamers ook in onze full-priced games door de strot! Paniekvoetbal dat nergens toe leidt, terwijl de voorbeelden van hoe het wél moet niet worden gezien.

Pure kwaliteit

Neem bijvoorbeeld God of War. Totaal singleplayer-only, maar wát een game! Niet voor niets zijn de verkopen sky high. De laatste Zelda- en Mario-games: systemsellers. Horizon Zero Dawn deed het eveneens uitstekend. Pure kwaliteit komt namelijk altijd bovendrijven. Natuurlijk zijn Fortnite en PUBG succesnummers, maar klonen zullen dat succes niet evenaren. Zie de MMO- en MOBA-hype. De twee battle royale-koningen waren er als eerste en hebben daardoor een voorsprong die je niet inhaalt.

Leer nu eens van het verleden, dan zie je dat als eerste met echt iets nieuws komen een uitstekende route naar succes is. Dat gewoon de tijd nemen en rust bewaren om iets steengoeds te maken altijd loont. Blind achter een hype aanlopen werkte daarentegen vroeger niet, werkt nu niet en zal nooit werken. Het is helemaal niet zo lastig te achterhalen wat gamers precies willen. Ze willen gewoon kwaliteit, innovatie en supertoffe games.



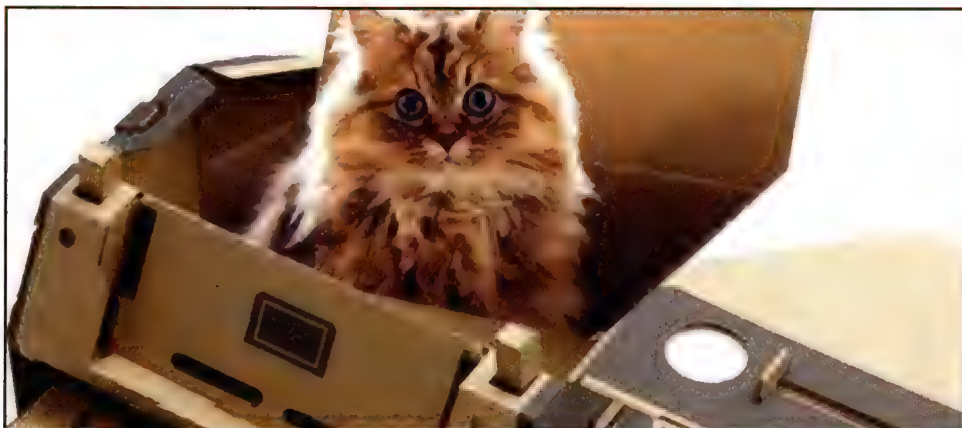
Patrick Soderlund van DICE slaat de spijker op zijn kop.



NINTENDO LABO EN KATTEN

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

We kunnen binnenkort eindelijk in alle rust aan de slag met Nintendo Labo, en daar verheugen we ons op als een stel kleine kinderen. De kartonnen bouwpakketten hebben echter niet alleen een onmiskenbare aantrekkingskracht op redacteuren – ook katten houden ervan. Of dat goed is voor je net zorgvuldig in elkaar gevouwen piano, vertellen de foto's helaas niet.



Power Spy

- Deze maand heeft Epic Games een 14-jarige gamer voor de rechter gesleept omdat het joch cheatte in Fortnite en het op YouTube zette.
- Toen die gast hoorde wat hem te wachten stond, deployde hij direct een Port-a-Fort, maar dat mocht helaas niet baten.
- Zoals het een echte 14-jarige betaamt, liet hij zijn moeder nog wel een brief schrijven dat Epic moest kappen met de rechtszaak, omdat het niet eerlijk was.
- Dat werkte ook niet; Epic reageerde met een brief waarin de publisher alle argumenten met de grond gelijk maakte. De cirkel rondom de cheater bleef dus maar krimpen, en hij zat al een tijdje in de storm.
- Het is nog even afwachten wie er in de rechtszaal uiteindelijk met de Victory Royale vandoor gaat, want dat kan nog wel even duren.
- Tjeerd is op de redactie lange tijd koning UFC geweest. Uren heeft ie gestoken in het oefenen, in het van voor naar achter leren kennen van alle gewichtsklassementen en het in de vingers krijgen van de beste combo's.
- Wouter, Dennis noch Martin kon hem verslaan. Zelfs de Powerspy moest het onderspit delven.
- Totdat een stagiair, die UFC nooit eerder had aangeraakt, het ook eens probeerde.
- Nog geen twee weken nadat de stagiair voor het eerst een UFC-vechter onder de knoppen nam, werd Tjeerd van z'n troon gestoten – nota bene op de laatste dag van de desbetreffende stagair.
- Kortom: Tjeerd werd keihard verslagen zonder ooit revanche te kunnen nemen.
- Voorheen waren het vooral Wouters vulgaire kreten die over de redactie galmden, nu is dat het getandenknars van onze gefrustreerde Fries.

VAN PRINSES TOT PREDATOR

SHADOW OF THE

Lara Croft keert terug om haar origin-trilogie af te ronden. Vijf jaar geleden strandde ze op een mysterieus eiland, waar de avonturierster nog de grootste moeite had met het omleggen van een hert. Met Shadow of the Tomb Raider, waarin Lara als een ware Predator door de levensgevaarlijke jungles van Peru trekt om de Apocalyps te voorkomen, kan het contrast niet groter zijn. The times, they are a changin' ...



TOMB RAIDER

Het is 1996 wanneer ik als klein broekie voor de buis gekluisterd zit, een grijze controller stevig in mijn handen geklemd. Op het scherm beklimt een vrouw in een bruine poncho de besneeuwde bergtoppen van Peru. Op de top stopt ze bij een gigantische stenen deur, die ze beklimt om een knop in te drukken waardoor de deur opengaat. Wolven rennen naar buiten. De vrouw laat zich vallen, werpt in de lucht haar poncho af en schiet met twee pistolen tegelijk de wolven neer. Ze landt gracieus, draait zich om en wandelt door de deuropening. Ze draagt een rond brilletje, een kort kaki broekje en lichtgroen tanktopje. Het is de eerste kennismaking met Lara Croft, en anno 2018 schopt ze nog even hard kont.



Dit noem je nou 'stijl'.

Iets meer dan twintig jaar later is het kleine broekie een volwassen vent geworden die de Canadese kou trotseert om naar Montreal af te reizen. Ik ben vaker in deze prachtige stad geweest, maar sjokkend door de natte sneeuw, met een snoeiharde wind in m'n gezicht en temperaturen onder nul, is het niet bepaald idyllisch. Maar ik klaag niet, want in het café waar ik naar op weg ben staat een televisie met Lara Croft klaar. Diezelfde Lara Croft als waar ik mijn eerste crush op had, maar toch ook totaal anders. Haar hoekige voorgevel heeft plaatsgemaakt voor een realistische, sterke vrouw met karakter en sinds de reboot in 2013 is Lara overtuigender dan ooit. Er rest haar alleen nog één ding: het afsluiten van de trilogie die haar origin-verhaal vertelt.



weetje • weetje

Voor de ontwikkeling van Shadow of the Tomb Raider hebben de ontwikkelaars een hele lijst films samengesteld om inspiratie uit op te doen. Iedereen die de game straks gaat spelen, zal niet verbaasd zijn over het feit dat Predator en Rambo: First Blood bovenaan de lijst staan.

Het café waar ik binnenstap is ruim van opzet en vandaag gesloten voor publiek. Aan het plafond hangen talloze planten, langs de muren loopt klimop; een prima setting voor een game die wil teren op de kracht van de jungle. Achter in het café is een ruimte met tv's en PlayStation 4-consoles, maar ik moet eerst nog even een praatje aanhoren van game director Daniel Bisson. Prima gozer, maar dit soort presentaties gaan zelden ergens over. Als gamer wil ik gewoon spelen, maar uit fatsoen luister ik toch maar even naar zijn verhaal. "De wereld is een personage!" Die heb ik nog niet eerder gehoord ... "Lara wordt de jungle!" Euh, nee. "Onderwater-survival is iets waar fans al zo lang om vragen!" Serieus, geen één fan die daar ooit om gevraagd heeft. "Sommige gametesters moesten huilen bij de laatste scène uit de demo!" En mijn naam is Pietje Puk en ik poep gouden eieren. Mag ik nu eindelijk gaan spelen?



En dit noem je nou 'steil'.

Even lekker gaan

Eindelijk is het dan zover. Ik ga achter de tv zitten, zet de headset op en binnen een minuut zit ik ergens op een terras in de warmte van Peru, terwijl de plaatselijke bevolking

> **"Mijn naam is Pietje Puk en ik poep gouden eieren. Mag ik nu eindelijk spelen?"**

Dias de los Muertos viert. Het zal Lara een zorg zijn. Op een oud balkonnetje boven een druk pleintje heeft ze enkel en alleen oog voor de kaart onder haar neus. Jonah, de grote goedzak die we kennen uit de vorige twee delen, komt aanwandelen met twee ijskoude biertjes. Hij moet zijn eerste slok nog nemen of een overijverige Lara begint uit te leggen waar ze de schat kunnen vinden waarnaar ze op zoek zijn. En ook: naar wie ze op zoek zijn. Zijn naam is Rodriguez, een commandant die een belangrijke rol vervult binnen Trinity – je weet wel, die organisatie die Lara nu al twee delen lang dwarsboomt en verantwoordelijk is voor de moord op haar vader. Vóór het einde van het gesprek spotten ze hem op het pleintje. Geen tijd te verliezen: achter Rodriguez aan!

Als ik vast even een voorschot mag nemen op mijn eerste indruk: ik ben niet per se onder de indruk van de gameplay in Shadow of the Tomb Raider. Dat wil zeggen, ik ben er absoluut van overtuigd dat het gruwelijk wordt en dat ik me er uitstekend mee ga vermaken, maar de game volgt precies het pad der verwachting dat is uitgestippeld

door de voorgaande twee delen. Daar is niks mis mee, want die verwachtingen liggen nog altijd hoger dan bij het gros van de games die ik speel. Maar deze eerste scène weet me wel degelijk te verrassen. Misschien zijn het de gezichtsanimaties, het acteerwerk of misschien ligt het aan het script, geschreven door Jill Murray, die eerder meeschreef aan Assassin's Creed: Black Flag en Freedom Cry. Wat het ook is, ik sla er steil van achterover. Het is zó overtuigend! Alsof in elke zin gevoel ligt en ik niet kijk naar twee geanimeerde poppetjes, maar naar twee mensen. En dan niet eens naar twee mensen die acteren, maar naar twee mensen die daadwerkelijk op zoek zijn naar een schat en de moordenaar van hun vriend en vader. Dit is even heel echt. En daar ga ik even héél lekker op.

In de maneschijn ...

Wanneer de scène voorbij is en ik midden op het pleintje controle over Lara krijg, wordt het niet minder indrukwekkend. De weerspiegeling in het water van de oude fontein, de blaadjes die van de bomen waaien, het colaatje dat in het glas op het dienblad van de ober klotst, de plaatselijke bevolking die druk bezig is met lachen, praten, dansen en het runnen van kraampjes; deze omgeving lééft. En het gevoel voor detail gaat niet weg wanneer ik stilletjes de achtervolging op Rodriguez inzet, in nauwe straatjes met muurschilderingen op scheve muren waar de verf van afbladdert, terwijl ik langs meer kaarsjes en gekleurde schedels loop dan ik kan tellen.

Als ik eindelijk het dorp verlaat en het feestgedruis plaatsmaakt voor rust en maneschijn, zie ik twee mannen die een derde willen executeren. Ik trek mijn boog en leg ze vanuit het hoge gras om. Ze hebben me nooit zien aankomen. De geredde man, een wetenschapper, laat ik snel met rust. Niet veel later kom ik bij de kust aan, waar een gigantisch rots in de vorm van een schedel richting een kleine opening in een bergwand staart. Ik zal stoppen met superlatieven strooien, maar laat ik zeggen dat het niet het lelijkste uitzicht is dat ik ooit heb gehad.


Beter een sterretje in het glas, dan een glas in je sterretje.

ONSTERFELIJKE LARA

Over Deus Ex gesproken: ik zou m'n arbeidsvoorwaarden nog eens goed bekijken als ik het hoofdpersonage uit die franchise, Adam Jensen, was. Gevraagd naar een mogelijke dood van Lara, ooit ergens in de serie, antwoordt studiohoofd Anfossi dat het onmogelijk is. "Haha nee, Lara Croft is onaantastbaar. Al vind ik het prima om een hoofdpersonage in een van onze eigen franchises om te leggen, hoor. Adam Jensen? Yup, geen probleem!"


weetje • weetje

Ik had in Canada twee zure audiomensen voor m'n neus, omdat ze niet mee mochten voor research naar Zuid-Amerika. Hoe ze dat dan hebben gedaan? "Gewoon, we hebben mensen die daar midden in de jungle op specifieke locaties woonden gevraagd om de dierengeluiden op te nemen, dus je hoort in de game precies de geluiden van de streek waarin Lara zich bevindt. En misschien is het ook maar beter zo; ik zou waarschijnlijk meteen het eerste het beste giftige beest aaien en ter plekke dood neervallen."

Weinig mis mee

Die opening in de bergwand leidt (natuurlijk) naar een oude tombe. Ik klauter met Lara en haar inmiddels vertrouwde pikhouweel langs de steile rotswanden, spring richting wat richels en rappelleer uiteindelijk naar beneden. Binnen in de tombe is het puzzelen wat de klok slaat, maar als doorgewinterde Lara-bestuurder weet ik precies wat ik moet doen. Hier een touwtje schieten om wat hout weg te trekken, daar een mijnkarretje een zet geven zodat die door een barrière heen klapt. Goed kijken, springen, klimmen en voor ik het weet ben ik binnen.

Het is Lara zoals we haar hebben leren kennen, en daar is weinig mis mee. Even is er echte vernieuwing, als ik in een kamer kom met alleen een grote vijver in het midden. Ik duik erin, zwem richting de bodem en zie dat ik via een gat in de grond verder moet. Onderwater dus. Zoiets brabbelde die game director al, iets met onderwater-survival, toch? Het stuk dat ik zwem is kort, maar intens. Een aal schiet voorbij, ik bereik nét op tijd een van de weinige ruimtes waar Lara even op adem kan komen en ondertussen doen de opzwellende vioolmuziek en het steeds zenuwachtiger wordende »

gekreun van mijn hoofdpersonage hun werk. Ik word er serieus claustrofobisch van, maar op een goede manier.

Avont-uurtje

Wat volgt is een uurtje avonturieren, waarin ik alle hoeken en gangen verken voor kleine schatten die ervaringspunten opleveren (om skills vrij te kopen) en ruw materiaal (waarmee ik bijvoorbeeld pijlen kan craften). Ik schiet op het zwaar bewapende gespuis van Trinity, maar dat doe ik over het algemeen wel vanuit de schaduw. De ene keer met een pijl door iemands oogkas, een andere keer verstop ik me in de dichte begroeiing van de jungle en trek ik de eerste de beste snoodaard die langskomt naar me toe, om een seconde later zijn levenloze lichaam in de struiken te donderen.

Wat de game heel tof doet, is dat het vijanden in het geel of rood uitlicht. Rood betekent dat ze in het zicht staan van hun collega's, geel betekent dat ik ze kan omleggen zonder dat iemand het ziet. Niet bepaald baanbrekend, maar het werkt perfect voor wie geruisloos als een heuse Predator een squad van een tiental vijanden wil omleggen. Al moet daarbij meteen gezegd: als je liever met je trouwe kameraad S. Hotgun naar binnen rent om een paar gezichten om te toveren tot liters rode bietensap ... ook geen enkel probleem!

HUB-BA HUB-BA

In de categorie 'dingen waar we nog niks van hebben gezien maar waar de ontwikkelaars nu al wel heel nat van worden': er komt een hub. Ergens in deze game stuit Lara op een tombe van duizenden jaren oud, waar in plaats van skeletten gewoon levende mensen aanwezig zijn. Vraag Daniel Bisson wat het gekste is dat ze in deze game gedaan hebben en hij begint over deze hub, die qua concept iets weg zou moeten hebben van het Praag uit Deus Ex: Mankind Divided. Ik ben benieuwd.

Michael Bay-orgasme

Mijn avontuur eindigt met een doldwaze rit zoals Uncharted ze ooit introduceerde en waar Tomb Raider al twee delen lang gretig gebruik van maakt. Als een tsunami het dorp overspoelt, zit er niets anders op dan rennen, zwemmen, springen en bidden. Alles waar je overheen rent, brokkelt af, om je heen zijn er genoeg ontploffingen om Michael Bay een orgasme te bezorgen en de genadeloze golven trekken hele gevels naar beneden terwijl ze spelen met bussen alsof





'OBER, ER ZIT DEUS EX IN MIJN TOMB RAIDER'

Al sinds 2006 is ontwikkelaar Crystal Dynamics verantwoordelijk voor de Tomb Raider-games, maar voor Shadow of the Tomb Raider verhuist Lara Croft naar Montreal, waar Eidos gevestigd is. "Daar heb ik zelf om gevraagd; ik wilde dat wij de hele game zouden ontwikkelen", vertelt studiohoofd David Anfossi. "Dat is deels een kwestie van timing. Bij Crystal Dynamics werken ongeveer 150 man en die zijn nu druk bezig met een Avengers-game. Belangrijker nog is dat ik denk dat wij iets nieuws naar de franchise kunnen brengen. We hebben zo veel geleerd tijdens het maken van de Deus Ex-games. Het maken van keuzes en consequenties bijvoorbeeld, dat voeren we niet zó ver door in Tomb Raider, maar we nemen het wel mee." Overigens betekent dat niet dat er een heel nieuw team op zit. Zo stond game director Daniel Bisson ook al aan het roer van de vorige twee games.

het badeendjes zijn. Wederom geldt dat het al eerder is gedaan in deze serie, maar Shadow of the Tomb Raider pakt het bekende, pompt er wat extra kwaliteit en grandeur in

"Mijn avontuur eindigt met een doldwaze rit zoals Uncharted ze ooit introduceerde."

en gaat er vervolgens mee aan de haal. Wat ook weer geldt is dat de scène die volgt laat zien waarin het absolute bestaansrecht van dit derde deel ligt.

Die tsunami had namelijk weleens de schuld van Lara zelf kunnen zijn, die na enige aarzeling een mystieke dolk uit een tombe grist, hoewel er gewaarschuwd wordt dat dit een Apocalyps veroorzaakt. Midden in de tsunami, seconden voordat ze de veilige hoge grond bereikt, valt er voor haar ogen nog een kind in het vuur meters onder hen. Ze klimt naar boven, waar Jonah wacht. Hij wil de mensen redden. Evacueren, hulp bieden, kijken waar er nog overlevenden zijn. Maar Lara luistert niet. Het enige dat telt, is het najagen van Rodriguez, op weg naar de volgende schat in de schakel en alleen zij, Lara Croft, kan hem stoppen. Jonah kijkt haar aan, zijn ogen spuwen vuur. Het draait niet altijd om jou, Lara! En dan ... stilte. Het is dat moment dat ik ervan overtuigd ben dat Shadow of the Tomb Raider écht iets anders gaat doen. Niet met de gameplay of de spelwereld, maar met de personages die erin leven. Het ronde brilletje, het korte kaki broekje en het groene tanktopje lijken in dit laatste deel definitief te worden ingeruild voor een volwassen narratief, met geloofwaardige, gelaagde personages. En waar doen we dat? In Peru, natuurlijk. Want dat is waar het ooit allemaal begon.





VERWACHTING *SIMON:*

Mijn hoge verwachtingen voor Shadow of the Tomb Raider zijn netjes waargemaakt. Toch hoop ik op meer. Niet in de graphics, het speelplezier of de gameplay, maar in de manier waarop de personages uit deze game tot leven komen, meer diepgang krijgen en er getapt wordt uit een breder spectrum aan emoties en karakter.

- + Animaties, acteerwerk en dialoog maken grote indruk.
- + Gedetailleerde spelwereld.
- + Gameplay onverminderd sterk.
- – Nog geen grote verrassingen in gameplay.

ACTIE-AVONTUUR
EIDOS MONTREAL
1 SPELER
SEPTEMBER 2018

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



PROTESTREVIEW

Mijn naam is Sid Lukkassen en ik ben al lid van vóór de millenniumwisseling. Nu heb ik een vraag over het nabestellen van een oude PU. Hierin recenseerde Boris van der Ven een Dead or Alive Beach Volleyball-game met een absurd hoog cijfer. Dat deed hij uit protest tegen Zelda: Twilight Princess, dat volgens hem niet objectief beoordeeld was, maar eenzijdig en kritiekloos de hemel in werd geprezen. Het artikel was al met al hilarisch. Is het mogelijk om dit nummer na te bestellen?
Sid

Oef, that brings back memories ... Het was toen ook al zo'n gezellige boel hier op de redactie, waarbij de redacteuren elkaar het licht in de ogen niet gunden. Er gaan overigens geruchten dat Boris Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball écht een toffe game vond, maar dat terzijde. Om terug te komen op je vraag: die editie is van 2003 – die is inmiddels zó zeldzaam dat je er zomaar een klein fortuin voor kwijt bent.

BOMBERMAN OP DE BEAMER

Wat leuk dat Yo!Post! er weer is! Ik lees de PU vanaf dag 1, zomer 1993, en ik moet even mijn ei kwijt. Kijk, ik ben docent en ik maak me zorgen over de jeugd van tegenwoordig. Ik vraag ze regelmatig wat voor spellen zij spelen, en ik hoor dus nooit Bomberman. Er is zat multiplayer-competitie tegenwoordig, maar er wordt te weinig thuis tegen elkaar gespeeld. Oké, een potje FIFA dan af en toe, daar hoor ik weleens verhalen over. Maar Bomberman met z'n vieren? Dat is zo veel toffer! Elkaar opblazen met bommen en tegelijkertijd vet dissen op dezelfde bank, dát is gamercuituur op z'n best!
Helaas is het ook zo dat mijn leerlingen jullie blad niet lezen – stelletje wipneuzen. Hierbij dus een voorstel: als jullie mijn brief plaatsen, beloof ik Bomberman met mijn studenten op een motherfuckin' beamer te spelen. Ik zal er een vrolijke foto van maken, die opsturen, komen zij ook nog in het blad! Gegarandeerd dat jullie tijdschrift meteen retepopulair wordt bij hun én hun vrienden!
All your base,
Robert

PS: Als jullie geen Mortal Marcel-brief plaatsen met jullie 300ste nummer, kom ik langs met een knokploeg!

Náááh, als we daar de illustere Mortal Marcel niet hebben! Alles flex, ouwe rups? Nieuwe nickname? Nooit gedacht dat je leraar zou worden. We zien de foto's wel verschijnen, toch?

HELP ERWIN AAN EEN NIEUWE STOEL

Mijn naam is Erwin Wierda en ben 23 jaar. Een aantal redactieleden kent mij misschien; heel wat jaren geleden ben ik bij jullie op de redactie geweest via Make a Wish. Ik zit in een elektrische rolstoel en ben dol op gamen. Ook lees ik graag op jullie website en ik kijk graag naar jullie video's. Naast gamen ben ik helemaal weg van rolstoelhockey. Ik speel het nu tien jaar en heb mijn sportrolstoel ook al zo lang. Omdat mijn stoel al zo oud is, moet ik een nieuwe aanschaffen. Hij is niet meer goed voor mijn houding. Zo'n nieuwe sportstoel kost wel € 15.000 en helaas woon ik in een gemeente die maar € 3000 wil meebetalen voor de aanschaf van een nieuwe.
Ik heb een crowdfunding-pagina (zie de link onderaan deze mail). Willen jullie een bijdrage doen voor mijn sportstoel? Dan plak ik sowieso een paar Power Unlimited-stickers op de stoel. Het zou geweldig zijn als jullie dit willen doen!
https://nl.dreamordonate.com/dromen/elektrische-sportrolstoel/
Erwin Wierda

Kee, wil iedereen die dit leest een bijdrage doen? Maakt niet uit hoeveel, alle kleine beetjes helpen! Dan hebben we binnen de kortste keren een heuse PU-sportrolstoel voor Erwin bij elkaar gespaard!

WARM

Het is een mooie donderdagochtend in april als ik dit mailtje tik. Het is 's zomers warm hoewel het nog lente is. Heerlijk weertje, ik weet het. Gelukkig hoef ik vandaag niet te werken. Aanstaande maandag moet ik pas weer aan de slag. Ik kan dus lekker van het mooie weer genieten. Dat ga ik ook zeker doen. Ik ga zo naar Centro in Oberhausen in Duitsland. En ik heb mijn Switch bij me. Zover ik weet, hebben ze in Duitsland geen Switch-games die ze in Nederland niet hebben. Of wel? Succes verder met jullie werkzaamheden.
Peter (superfan)

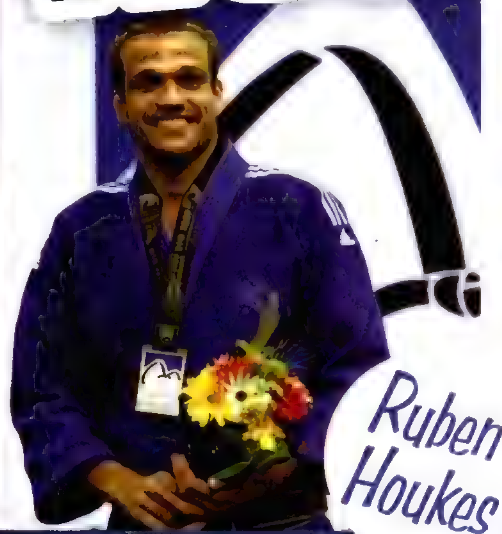
Lekker bezig, Peter. Tot volgende maand!

ATTENTIE: GELUKKIGE WINNAAR!!!

Wij zijn blij om u te informeren dat er vandaag de uitslag van de Intertlotto Euromillion Bono Online Draw-Program dat op 20 Maart 2018 met samenwerking met de Wereld toerisme Organisatie en het Spaanse Ministerie van Toerisme. De officieele resultaat werd vandaag 21 Maart 2018 vrijgegeven. U bent de gelukkige winnaar van een geldbedrag van 935.470,00 (Negenhonderdvijfendertig duizend alleen vierhonderd en zeventig euro) dat deel komt van het geld bedrag van 25,257,690,00 (vijfentwintig million en tweehonderdzevenenvijtig duizend en zeshonderdnegentig euro). Dit geldbedrag is verdeeld tussen 27 deelnemers die ook hebben gewonnen in de 2e catogorie van dit promotie. Alle deelnemers is geselecteerd door een computer systeem dat uit 450.000 namen en e-mails bestaat en vanuit verschillende landen van over de hele wereled bijv; Europa, Azie, Africa, Australie, Noord en Zuid Amerika. Zij doen allemaal aan mee met onze international Promotie trekking programma dat 1 keer per jaar gehouden wordt. Hartelijk Gefeliciteerd!!!
Nogmaals Hartelijk Gefeliciteerd namens onze medewerkers en dank u voor het meedoen van onze internationale promotie programma.
Hoogachtend,
Prof, Maria Cani Philip
(vice president)
Intertlotto Euromillion Bono Lotto Program

Weledelgeleerde Prof, Maria Cani Philip, wat een geweldig nieuws! Zou u zo vriendelijk willen zijn om het gewonnen bedrag (Negenhonderdvijfendertig duizend alleen vierhonderd en zeventig euro) per ommegaande over te maken op de Dream or Donate van Erwin Wierda? Kee-thanks!

KULUM



Twitter: @rubenhoukes
Website: www.2basics.nl

Op reis naar:
De school van mijn dochter, kantoor in Haarlem, klant, kantoor en weer naar huis.



Speelt:
Met de gedachte om mijn auto te verkopen. En voortaan te gaan treinen.



Ruben Houkes was vroeger professioneel judoka en schopte het in 2008 zelfs tot het Olympisch brons. Tegenwoordig doet ie het iets rustiger aan – fysiek dan – en houdt hij zich voornamelijk bezig met marketing op het gebied van sport en sinds enkele jaren ook esports. Hoe is dat zo gekomen?

FAKER!

In 2014 werd ik uitgenodigd door Coca-Cola om aanwezig te zijn bij de finale van League of Legends in Berlijn. Ik wist toen nog niets van de scene. Ik verbaasde me over een stadion vol jongeren die zaten te kijken naar tien gasten die iets tegen elkaar speelden – ik begreep er niks van. Ik juichte op momenten dat iedereen stil was en andersom, maar de beleving was ultiem. Een combinatie tussen entertainment en sport, maar dan zonder de negatieve elementen die bij bepaalde sporten soms de boventoon voeren. Eenmaal terug bij mijn hotel kon ik niet naar binnen omdat zich een mensenmenigte voor de ingang had verzameld. Het bleek dat Faker, zo'n beetje de Messi van League of Legends, ook in mijn hotel verbleef. Op dat moment besefte ik pas echt hoe mooi en groot deze wereld is.



STARCRAFT 2 OP DE OLYMPICS

Wauw. Dat was best een ding, vond ik. Een esports-toernooi onder de Olympische vlag. Als judoka die ooit op het Olympisch podium stond, moest ik daar best aan wennen. Maar het is logisch als je weet dat Intel al veertien jaar lang naamgever is van de IEM (Intel Extreme Masters) en bovendien een van de hoofdpartners is van het IOC. Er was dus geen ontkomen aan: Zuid-Korea, Intel als sponsor en een dalende kijktrend onder jongeren als het om traditionele sport gaat. Voor de esports-scene was het letterlijk een sprookje dat uitkwam: esports als pre-Olympic event, met een Canadese dame die in de finale won van een Koreaanse jongen. Dat smaakt hoe dan ook naar meer, want er werd ook nog eens enorm goed naar gekeken! Ik ben ervan overtuigd dat esports in Tokio (2020) en in Parijs (2024) nog sterker vertegenwoordigd zal zijn. Al denk ik wel dat het voor het IOC nog te spannend is om esports in de reguliere Spelen te krijgen ...

LEEST MOMENTEEL

Ik ben veel onderweg. Dan vind ik het tof om podcasts te luisteren. Als je van marketing en content houdt, dan is The Brief (WPK) echt een aanrader. Daarnaast ben ik bezig in het boek Differentiate or die. Interessant boek dat over het positioneren van merken gaat.

DIFFERENTIATE OR DIE
Survival in Our Era of Killer Competition
JACK TROUT
WITH STEVE RIVKIN

KIJKT NAAR...

I love Netflix! Van docu's tot series – heb de meest populaire series wel gezien, denk ik. Zit nu in Broadchurch. Is oké, maar haalt het niet bij House of Cards of Narcos.





LARA CROFT

Onlangs organiseerde ons marketingbureau voor een klant een meeting met gamers. Het idee was om deze klant met gamers in contact te brengen om van hen te horen wat ze van een bepaald merk vinden en wat ze zelf belangrijk vinden als ze gamen. Iedereen stelde zich netjes voor en vertelde vervolgens welke games ze zelf speelden. Eenmaal bij mij aangekomen moest ik toegeven dat ik eigenlijk nooit games speel. Vroeger wel, schepte ik op. Toen speelde ik Lara Croft, uren achter elkaar loog ik erbij. Ik werd onmiddellijk gecorrigeerd: het spel heet immers Tomb Raider. Dat verklaart misschien ook meteen waarom ik het spel eigenlijk speelde ...

IJZINGWEKKENDE CO-OP-HORROR

GTFO







1337! zOMG!!! w00t! De makers van Payday komen met GTFO, een 4-player co-op-shooter die TBH helemaal FTW lijkt :-) YOLO! Graddus haalt z'n BFG uit het vet voor wat KOS harde PWNING!!! ESAD! zOINKS!!!

Wat is de laatste écht vette co-op-shooter die je speelde? Army of Two? Left 4 Dead? Misschien is het Payday 2, de misdaad-sim uit 2013 waarin je met een team gangsters banken overvalt. Het brein achter die serie, Ulf Andersson, richtte onlangs de nieuwe studio 10 Chambers Collective op en hun eerste game is – hoe kan het ook anders – een co-op-shooter: GTFO!

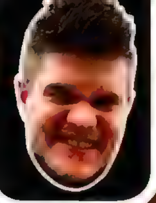
NEEFJE VAN DRIE

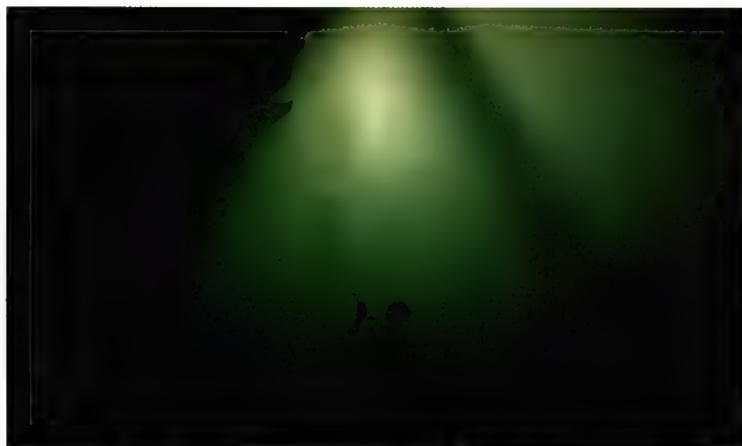
Tuurlijk, die naam klinkt alsof je neefje van drie een gametitel heeft bedacht. Of je oom die in het MSN-tijdperk is blijven hangen. GTFO moet een van de meest generieke gamenamen ooit zijn, net achter GUN, Soccer en Dark.
Maar hoe meer ik over de game te weten kom, hoe enthousiaster ik word. Allereerst dus die ontwikkelaar: Ulf Andersson. Niet alleen heeft deze man epische inhammen voor iemand van midden 30, hij is ook een veteraan in het genre. Hij begrijpt wat een co-op-game goed maakt. In Payday 2 bijvoorbeeld moet je echt samenwerken als team – de één boort een gat in de kluis, twee anderen staan op wacht terwijl de vierde de gijzelaars onder schot houdt. Ook als de shit onvermijdelijk de fan hit en de politie arriveert, heeft ieder z'n rol. Het feit dat elke missie random gegenereerd wordt, betekent tevens dat planning cruciaal is en je te allen tijde scherp moet zijn.

GROOTSTE MONSTERLEGER

Het lijkt erop dat GTFO uit hetzelfde vaatje tapt, zij het met een volledig andere setting. In een ondergronds complex is iets gruwelijk misgegaan. Aan jou en drie teamgenoten (menselijk of AI) de taak om uit te vogelen wát precies, terwijl jullie ondertussen worden belaagd door het grootste demonenleger sinds DOOM. Maar echt, die fuckers zijn scary! Met een ijzingwekkend gekrijs slaan ze hun grote oranje klauwen door deuren alsof het bordkartonnen decorstukken op de set van GTST zijn. Gelukkig liggen er overal wapens, items en andere tools om je toch een soort kans te geven. Qua sfeer lijkt GTFO nog het meest op survival-horror. Een soort bastaardkind van Aliens en Killing Floor. Actievolle stukken worden afgewisseld met segmenten waarin je door de donkere gangen van het complex struint, op zoek naar antwoorden op het mysterie. Samen met je teamgenoten schrik je je helemaal het apelazarus als de tering uitbreekt. Als ik de trailer van The Game Awards 2017 nog eens bekijk (de enige gameplayvideo









tot nog toe) lijkt het erop dat GTFO verschillende chokepoints kent waarbij één speler bijvoorbeeld een computer hackt terwijl de anderen hem verdedigen tegen een wave aan monsters. Niet voor niets luidt de geruststellende tagline 'Work together or die together'. Je kunt de game ook in je uppie spelen, maar da's geen aanrader: je verdwaalt geheid en het is sowieso een stuk minder leuk.

ENORME KRATER

Over het achtergrondverhaal is weinig bekend, al heeft 'het internet' toch wat info uit de trailer kunnen ontcijferen. Zo verschijnen op 0:42 seconden de coördinaten 21°08'57"N 89°29'32"W in beeld. Een rondje Google Maps leert ons dat hier het Mexicaanse stadje Chicxulub ligt, vooral bekend vanwege zijn enorme krater. De catch? De meteoriet die hier een kleine 66 miljoen jaar geleden neerstortte, zou ervoor hebben gezorgd dat de dinosaurussen uitstierven ... Het vreemde is dat de monsters in GTFO dan dus weer helemaal niks met dino's te maken hebben. Het zijn meer gemuteerde mensen, rechtstreeks afkomstig uit de anus van de hel.

De schietactie oogt trouwens snaarstrak. Je squad-mates staan lekker met hun big-ass SMG's te blaffen en als die monsters uit elkaar knallen, moet je nog uitkijken dat je niet een soort kikkerdril-achtige eieren over je heen krijgt. Blegh!

Ik ben benieuwd wat voor verrassingen GTFO nog meer in petto heeft; de mogelijkheden zijn eindeloos. Zijn hier aliens aan het werk? Russische kernproeven? Nazi-experimenten? De set van Jurassic Park 6? Of zitten Elvis, Tupac en Bob Marley er gewoon elke dinsdag een potje te klaverjassen?

> "DE MONSTERS ZIJN RECHTSTREEKS AFKOMSTIG UIT DE ANUS VAN DE HEL."



STAPJE EXTRA

Weet je, als GTFO de kwaliteit van Payday 2 benadert, zou ik al tevreden zijn. Dat spel gaf ik een 74 en achteraf had dat best een 75 mogen zijn ... of misschien zelfs een 80. Maar willen Ulf Andersson en z'n 10 Chambers Collective geschiedenis schrijven en een klassieker à la Left 4 Dead afleveren, dan zullen ze een stapje extra moeten zetten.

Ik had het net bijvoorbeeld al over teamwork en hoe dat in Payday 2 best wel nodig is, omdat je anders de missie niet haalt. Nou, in Left 4 Dead is het van levensbelang! Dwaal in dat spel slechts een handvol meters van de groep af en C3PO zou je odds voor survival ergens rond de 0,000053 procent berekenen. Je wordt onverbiddelijk door een Hunter besprongen of krijgt een dikke laag Bommer Bile over je heen omdat je zo'n dikzak per ongeluk point blank met een shotgun in z'n pens knalt.

Man, wat hoop ik trouwens dat een tweede team van vier spelers in GTFO controle kan nemen over de monsters. Dat werkt zo goed in Left 4 Dead! Het voegt een tactisch laagje toe dat je met AI-tegenstanders simpelweg niet krijgt.

STFU-DLC

Ik zei het al: GTFO is momenteel nog even mysterieus als z'n premisse. In dat kader is ook de mededeling op de gamewebsite over 'an endless string of unknown and ever-changing challenges' interessant. Betekent dit dat GTFO niet alleen een shooter wordt, maar ook puzzels kent? Waarom heeft de vertelstem in de trailer eigenlijk een soort Afrikaans accent? Enneh, zijn er al plannen voor LMAO- en STFU-DLC? Vragen, vragen ...

Van 10 Chambers Collective krijg ik vooralsnog geen antwoord. Sowieso zijn die gasten de laatste tijd niet erg gastvrij; naar verluidt hangt hun hele kantoor vol bordjes met daarop slechts één korte boodschap: GTFO! LOLz.





ER IS LEVEN NA KRATOS

RUNE: RAGNAROK



2018 belooft een mooi jaar te worden voor liefhebbers van de Noordse mythologie. Niet alleen omdat de reboot van God of War ons naar deze setting verplaatst, maar er komt nóg een sequel van een nagenoeg vergeten culthit aan die datzelfde geintje flikt. Jurjen heeft zin in allebei!



FIRST LOOK

PC





Kratos is volwassen geworden. Niet langer is hij een woedende gek die alles op zijn pad aan stukken hakt; hij is bedachtzamer, kent ook twijfels. Hij maakt zich zorgen om zijn zoontje, drinkt graag muntthee en overweegt een bakfiets aan te schaffen.

Begrijp me goed, niks mis met de nieuwe God of War. Sterker nog, alles goed met de nieuwe God of War. Ik heb 'm op moment van schrijven nog niet gespeeld, maar dat ga ik zeker doen, en ik weet al bijna zeker dat ik daar heel veel plezier aan ga beleven. Ik ben immers soort-van-volwassen en ook nog eens papa, en vind het vanuit die achtergrond heel interessant om eens te kijken hoe die volwassen geworden Kratos zich als vader gedraagt. Maar laten we nou ook weer niet té volwassen worden met z'n allen, want af en toe is het ook gewoon lekker om, bevangen door blinde woede, alles op je pad aan stukken te hakken. Zoals Kratos dat tussen twee kopjes muntthee door heus ook nog wel doet. En zoals je dat in 2000 kon doen in Rune van Human Head Studios. Én zoals je dat later dit jaar dan ein-de-lijk kunt doen in het échte vervolg, Rune: Ragnarok.

HAKKEN

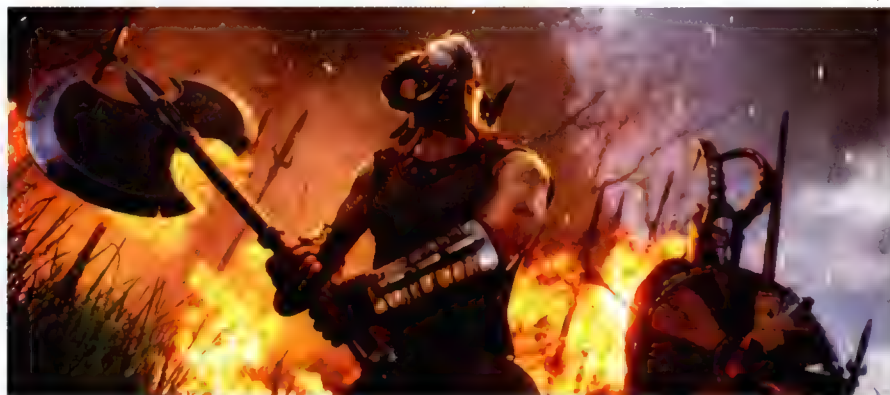
In het originele, achttien jaar geleden verschenen Rune mocht je je als de jonge Viking Ragnar een weg door de Noordse mythologie vechten. Dus lang voordat Kratos een voet in diezelfde mythologie zette, of zelfs maar bestónd. Rune had niet de kwaliteit van een God of War, maar was toch een vermakelijk hakspelletje. En dat belooft Rune: Ragnarok eveneens te worden.

Stel je voor: je ziet rondom een kampvuur drie krijgers en twee wolven staan. Je loopt ernaartoe en blijft effe lekker op de actieknop rammen om ze stuk voor stuk aan mootjes te hakken met je zwaard, bijl, knots of ander melee-wapen. Beetje bewegen om tegenslagen te ontwijken, maar vooral hakken dus. Bloed spat rond, af en toe vertraagt de actie even en vliegt er een hoofd of ledemaat door de lucht. En als het groepje is afgeslacht, loop je verder over het besneeuwde bergpad totdat je de volgende



weetje • weetje

Net als in het originele Rune kun je hagedissen eten om je gezondheid te herstellen, want zo doen Vikings dat. Een ander terugkerend dingetje is de mogelijkheid om afgehakte armen en benen op te pakken en als wapen te gebruiken.





vijanden bereikt, waarna je je opnieuw mag uitleven. Niet volwassen, wel lekker.
En uiteraard is met die vluchtige schets van een kenmerkende gamesituatie lang niet de gehele game beschreven.



BLIJVEN STEKEN

In Ragnarok speel je niet met Ragnar, maar met een zelfgemaakt personage. Anders dan in het originele Rune is er deze keer geen sprake van een strikt lineaire ervaring, maar bepaal je in een open wereld grotendeels zelf langs welke routes je in het verhaal vordert. Dat verhaal gaat – de titel geeft het al een klein beetje weg – over Ragnarok, de gevreesde eindtijd in de Noordse mythologie waarin goden en mensheid samen ten ondergaan. Alleen blijkt er iets mis te zijn met die eindtijd. Ragnarok is namelijk al zeven jaar blijven steken in een situatie waarin de wereld grotendeels is vernietigd en de meeste mensen zijn dood, maar de goden (Thor, Loki, Odin – je kent ze wel) nog gewoon leven. Die mag jij dus opzoeken en afslachten. Net als de reuzen die waren teruggekeerd om Ragnarok te ontketenen, en een paar van die reusachtige beesten, zoals de wolf Fenrir en de Midgaardslang.



weetje • weetje

Human Head Studios is in 1997 opgericht door zes ontwikkelaars die eerder bij Raven Software werkten.

Klinkt als een behoorlijke klus voor een sterveling, dus is het maar goed dat jouw personage wordt ondersteund door een lekker uitgebreid level-up-en-groei-systeem, gecombineerd met een flink aantal verbeterbare (magische) wapens en pantsers. Het stoeien met dit soort variabelen om je held zo sterk mogelijk te maken, vormt de welkome, wat meer hersenprikkelende achterkant van je stompzinnige hakwerk.

> "AF EN TOE VERTRAAGT DE ACTIE EN VLIEGT ER EEN HOOFD DOOR DE LUCHT"

MET ANDERE SPELERS

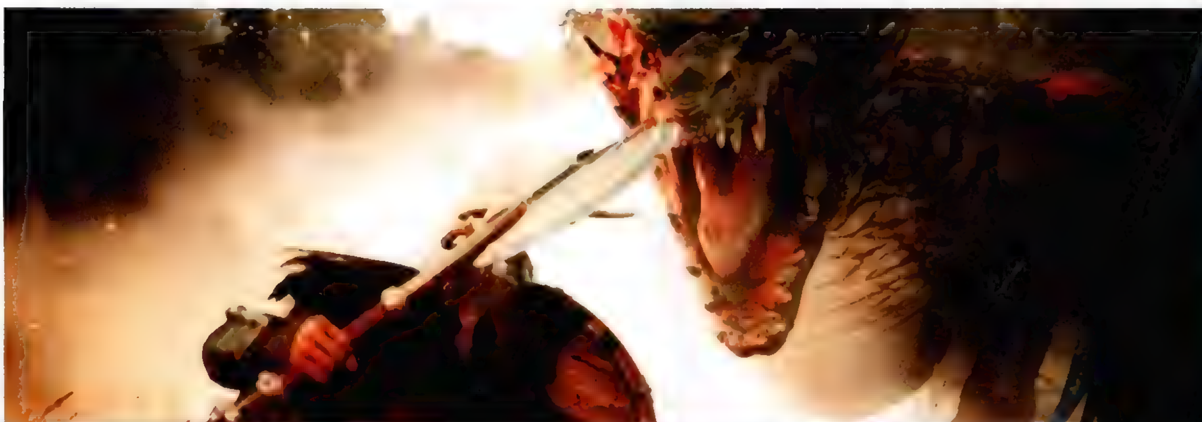
Naast 't singleplayer-avontuur plant Human Head Studios een hele hoop activiteiten om online met andere spelers te delen. Om te beginnen kun je het singleplayer-avontuur ook co-op met een tweede speler doorlopen. Daarnaast zijn er in de open wereld eilanden waar je met vrienden naartoe kunt zeilen voor raids, waarna je de veroverde spullen weer kunt gebruiken in je singleplayer-avontuur. Ook kun je samen met vrienden jacht maken op de wat grotere vijanden, die unieke items droppen, of zelfs proberen een god te verslaan. Naast deze player-versus-environment-opties belooft de studio player-versus-player-actie. Je kunt bijvoorbeeld een vijandelijk fort belegeren, op servers die minimaal 50, misschien 64 spelers tegelijk kunnen dragen. Omdat we het hier over Vikings hebben, zal het je niet verbazen dat je ook met schepen kunt varen, en in de multiplayerstand kan dat leiden tot gevechten tussen schepen met elk zo'n acht man aan boord. Je kunt de schepen zelf craften en bijvoorbeeld voorzien van ballista's om projectielen mee naar de vijand te slingeren. Mede door de mogelijkheid om speren te werpen, schepen te enteren en te laten zinken, zal dat zeker de nodige chaos en uiteraard fun opleveren.

ALLES OP ALLES

Een van de zwakste punten van het originele Rune was de AI van vijanden, en die is in de Alpha-versie van Ragnarok ook nog niet helemaal in orde. Verder zie je aan de wat, eh, beperktere animaties ook wel dat we hier met een iets kleinere studio dan, pak 'm beet, Sony's Santa Monica Studio te maken hebben. Waarschijnlijk begrijpt iedereen ook wel dat de kwaliteit van een game als God of War niet gehaald gaat worden. Maar toch, we hebben het hier wél over de makers van die originele culthit Rune én het uitstekende Prey. En ook al heeft de studio de afgelopen jaren vooral werk voor andere studio's gedaan (ports en zo), nu ze dan eindelijk het budget (van een investeerder) hebben om een echt vervolg op Rune te kunnen ontwikkelen, zetten ze bij Human Head Studios uiteraard alles op alles om er een heerlijk hakfestijn van te maken.
Dus als ik eenmaal die Noordse mythologie met Kratos heb uitgemoord, lijkt het me zeker geen straf dat later dit jaar nog eens te doen in Rune: Ragnarok. En dan met een zelfgemaakt personage, in een open wereld, en even zonder volwassen overpeinzingen, muntthee en vaderlijke zorg.









weetje • weetje

De muziek van Rune: Ragnarok wordt gecomponeerd door de Ierse componist Dean Valentine, die eerder de soundtracks verzorgde van films als Interstellar, The Martian, The Hunger Games: Catching Fire en Captain America: Civil War. Dat zou dus weleens een lekker opzwepende soundtrack kunnen worden. En anders zetten we gewoon een lekkere pot Vikingmetal aan.

FIRST LOOK

PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

UNLEASH THE DRAGON

SPYRO REIGNITED TRILOGY





Na het achterlijk grote succes van de Crash Bandicoot-remaster zat de hele wereld alleen nog maar te wachten op dezelfde behandeling voor Spyro the Dragon. En met 'de hele wereld' bedoelde Simon natuurlijk weer zichzelf.



Het is nu moeilijk voor te stellen, maar ooit was ik 13 jaar oud. Dat is te jong om je rijbewijs te halen, een auto te kopen en een casino binnen te lopen om daar je hypotheek te vergokken, maar het is oud genoeg om in een gameshop met grote ogen naar een scherm te staren waarop een paarse draak rondrent. Daar zie ik ook de eerste keer een Dual Shock in levenden lijve. Serieus vet ding; nieuwste van het nieuwste. Als ik met die paarse draak tegen een steen aan ren, begint m'n controller gewoon te trillen! Je snapt, die kleine man is direct verkocht. Twintig jaar later wordt die kleine man (inmiddels een grote man die geen hypotheek meer heeft, dankjewel casino) weer heel even kind dankzij de aankondiging van Spyro: Reignited Trilogy.

> "NINTENDO HAD MARIO EN BANJO-KAZOOIE. SONY HAD CRASH EN SPYRO."



NINETIES KIDS

Na het succes van Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy was het natuurlijk niet meer de vraag óf Spyro dezelfde behandeling zou krijgen, maar wannéér dat zou gebeuren. Het antwoord is september 2018, tot op de maand nauwkeurig 20 jaar na de release van het origineel. De gelijkenissen zijn eveneens te voor de hand liggend: een typische mascotteplatformer die op de originele PlayStation furore maakte met een trilogie en zodoende gezicht gaf aan Sony's grijze debuutconsole. Nintendo had Mario en Banjo-Kazooie, Sony counterde met Crash en Spyro. En zo groeide een hele generatie kids midden in de heftige console-oorlog van de jaren negentig







NEXT UP: MEDIEVIL!

Naast Crash en Spyro is er nóg een bekende kop uit het PlayStation-tijdperk die zijn terugkeer gaat maken: de weergaloze Sir Daniel Fortesque! Minder platformen, meer actie, all goodness. En voor wie het nog niet helemaal doorhad: die Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy heeft dus echt N-Sane veel verkocht. Doen Spyro (en MediEvil) dat dunnetjes over, dan staan ons nog mooie tijden te wachten wat betreft PSX-remasters!

op met meer dan genoeg moois om uit te kiezen.

En dat brengt ons dus bij 2018. Ontwikkelaar Toys for Bob (die Spyro al eens een tweede leven gaf met de Skylanders-serie) pakt alle drie de games uit de originele trilogie en giet die in een gloednieuw jasje. Nee, wacht: het flikkert het oude jasje gewoon weg! En alle andere kleren ook, en het bouwt gewoon een nieuwe outfit voor Spyro. Wel eentje die hetzelfde moet aanvoelen, met alle elementen op dezelfde plekken, maar dan zeg maar helemaal 2018-proof in plaats van spuuglelijk old skool. Kort gezegd: de volledige Crash-behandeling waarbij alles opnieuw gemaakt wordt om wél de nostalgische snaren te raken, zonder dat het verouderd aanvoelt.

Zo is de ontwikkelaar minutieus aan het kijken naar de snelheid en afstand die Spyro aflegt tijdens het springen, vliegen, zweven, zwemmen, et cetera, et cetera. Ook weer precies zoals bij Crash dus. Dat klinkt (en is) misschien overdreven, maar voor hetzelfde geld is het de gouden sleutel naar succes. En als ontwikkelaar neem je dan maar beter het zekere voor het onzekere.

ONDER DE DEKEN

De enige vraag die nog openblijft (en waar mijn herinneringen maar geen antwoord op kunnen geven), is hoe goed deze games nu écht waren. Een beetje archeologisch gesnuffel leert dat Spyro the Dragon, Spyro: Ripto's Rage! en Spyro: Year of the Dragon destijds allemaal extreem lovende recensies hebben gekregen. Maar dat was in een tijd dat de 3D-platformgame nog relatief nieuw was. Een tijd waarin rondrennen door een driedimensionale wereld op zich al een tof iets was, en waarin mascottes nog hip waren. En Spyro rende niet alleen, hij zweefde ook en zwom, beukte, sprong en ademde vuur. En hij verzamelde shit. Heel. Veel. Shit. Dat was toen alles wat we nodig hadden. Of in elk geval genoeg om een 13-jarig jochie te overtuigen. Als Spyro tegen een steen aan rende, trilde de controller. Weergaloos! Maar deze guy van 33 is daar niet meer zo van onder de indruk. Spyro leunde *back in the day* zwaar op de tijdsgeest van toen, maar daar ligt ook de valkuil. Laten we hopen dat het paarse draakje – net als Crash – nog veel meer te bieden heeft dan enkel een deken van nostalgie.





WAT VOOR ROBOT BEN JIJ?

DETROIT: B

In Detroit: Become Human draait het allemaal om lastige keuzes die impact hebben op het verhaal dat je speelt. Maar wat is nou goed en wat is nou slecht? Florian en Tjeerd hebben daar allebei zo hun eigen gedachten over.

In de toekomst heeft de mensheid een nieuw soort slaven gecreëerd: androids. Deze menselijke robots worden geacht allerhande kutklusjes op te knappen. Het gevolg is dat veel mensen hun baan verliezen en in armoede belanden, waardoor de androids worden gehaat en zelfs gepest en mishandeld. Maar er is meer aan de hand: er circuleert een bug waardoor sommige androids menselijke gevoelens ontwikkelen. De getroffen androids worden 'deviants' genoemd, en ze hebben grote moeite om met die gevoelens te dealen.

In Detroit: Become Human speel je met drie verschillende androids: Connor, Kara en Markus. Er zijn veel verschillende manieren om hun verhaal door te spelen, want je maakt continu keuzes, en die kunnen hartverscheurend moeilijk zijn. Zo maak je in Detroit je eigen verhaal, soms met je eigen dood tot gevolg. Een dood die trouwens niet eens Game Over hoeft te betekenen ...

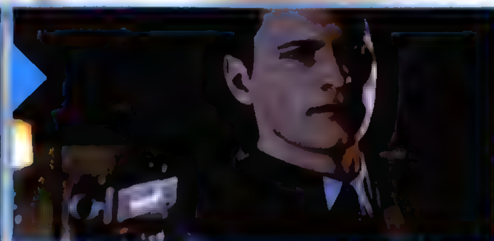
ANDROID: CONNOR

Connor is een hypermoderne android die is voorzien van allerlei geavanceerde snufjes en werkt als een soort superdetective. Hij helpt mensen met deviant-zaken: moord, ontvoeringen en gewelddelicten.

Wat is er gaande?
Een android heeft zijn eigenaar vermoord, houdt een kind gegijzeld en jij bent de onderhandelaar.

Situatie
De deviant staat op de rand van het dak van een flatgebouw en heeft een pistool op het meisje gericht. Overal is politie.

Extra info
Het hart van de android is verscheurd omdat zijn gezin hem wil vervangen.



GOOD BOT



Ik begrijp deze gast wel. Hij voelt zich onderdeel van het gezin, maar schijn bedriegt: ze vervangen hem gewoon! Alsof ie een ding is, zonder gevoel!

Actie:
Ik vertel 'm dat ik hem begrijp, dat het moeilijk te verkroppen is, maar dat er verder niemand gewond hoeft te raken.

BAD BOT



WTF? Een android is bedoeld om mensen te helpen, niet om kinderen onder schot te houden! Fuck zijn gevoelens; die zou hij in eerste instantie al helemaal niet moeten hebben.

Actie: Deze android is niet meer te redden. Ik zal tegen hem liegen dat hij kan worden gefikst met een simpele firmware-update, maar in werkelijkheid moet hij worden uitgeschakeld. Deze android is een gevaar voor de mensheid!

GOOD BOT



Nou ja! De mensheid heeft 'm gemaakt, en als ie opeens gevoelens heeft waarmee hij moet dealen, moeten we 'm daarbij helpen!

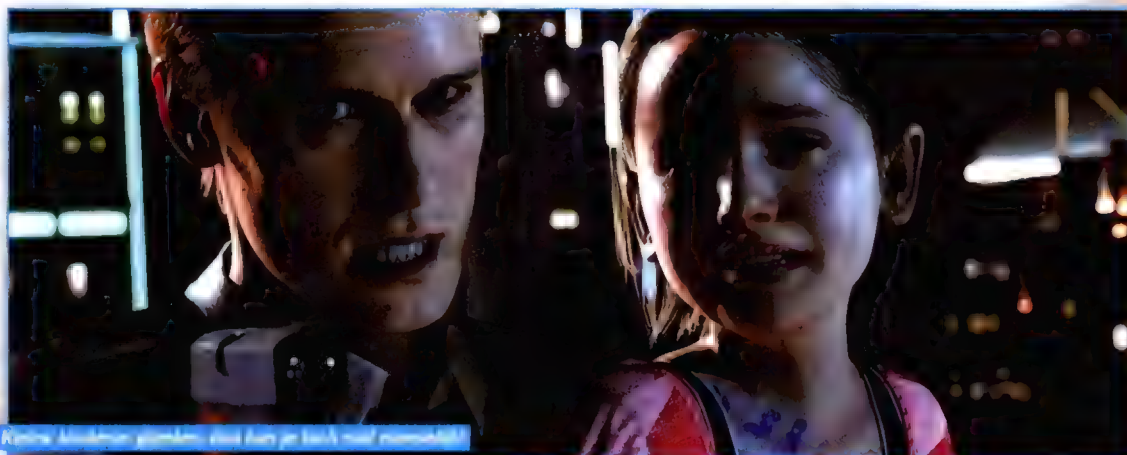
Actie:
Ik leg m'n gun weg, stuur de politieheli weg en stel hem gerust. Het is tenslotte niet zijn fout. Ik heb succes, want de android kalmeert.

BAD BOT



Wie is deze robot dat ie eisen durft te stellen? Kut dat hij het leven van dit jonge meisje in handen heeft, maar de mensheid moet worden gered van deze android-dwaas!

Actie:
Hij dreigt dan wel te springen, maar ik geloof er geen reet van. Ik loop steeds dichter naar hem toe, hoewel ie maar blijft dreigen.



AFLOOP GOOD BOT

Gelukkig! Hij is overtuigd en laat het meisje gaan. En ... zodra het meisje bij hem weg is, wordt ie volledig kapot geschoten! Wat?! Betekent het leven van een android dan helemaal niets?

AFLOOP BAD BOT

De deviant springt en neemt het meisje mee de diepte in. Opgeruimd staat netjes. Missie geslaagd!

ECOME HUMAN



ANDROID: KARA

Kara is de android-dienstmeid van een alleenstaande vader met zijn dochter.

Wat is er gaande?
De vader mishandelt de dochter.

Situatie
Het meisje is boven op haar kamer, de vader gaat naar boven en zegt je om beneden te blijven.

Extra info
De vader is een gescheiden en werkloze alcoholist en bovendien drugsgebruiker. Er ligt een pistool in z'n nachtkastje.



GOOD BOT



O shit, dit is niet oké, man! Ik kan officieel geen kant op, maar ik moet toch iets doen? Dit is onmenselijk, zelfs voor een android!
Actie: Met alle mentale kracht die ik heb, negeer ik mijn orders en loop ik de trap op. Eenmaal aangekomen bij de slaapkamer van de vader aarzel ik. Zal ik ...?

BAD BOT



Het is niet de bedoeling dat ik me bezighoud met menselijke problemen. Bovendien heeft iedere familie heeft wel iets te verbergen.
Actie: Ik doe niets met deze situatie en ga gewoon verder met mijn dagelijkse bezigheden.

GOOD BOT



Ik ga niet apathisch staan toekijken terwijl mijn eigenaar zijn dochtertje slaat! Blijkbaar heb ik gevoelens en dat zal niet voor niets zijn.
Actie: Ik pak de gun uit het nachtkastje en loop de kamer van het meisje in, richt het pistool op de vader en zeg dat ie moet kappen!

BAD BOT



Hm, hij begint het meisje nu ook te slaan en door de hele kamer te gooien. Tering, dit is heftig – zelfs voor een android die eigenlijk geen gevoel heeft.
Actie: Het gaat tegen mijn programmering in, maar ik schreeuw dat de vader op moet houden. Ik leid de vader af van het meisje; als ik dan een pak slaag krijg, so be it.

AFLOOP GOOD BOT

Fuck, ik kan de trekker niet overhalen en hij weet het. Hij slaat het pistool uit m'n handen en begint me kapot te slaan. Het is bijna met me gedaan als ik een knal hoor. De vader zakt in elkaar. Doodgeschoten door zijn eigen dochter. Arm kind; hoe moet ze hiermee leven? We vluchten samen naar buiten.

AFLOOP BAD BOT

De vader schopt me volledig in elkaar en door mezelf op te offeren, red ik het meisje. Of toch niet ...? Shit, die gast blijft maar doorgaan! Ik dood, meisje dood – wat een ellende.

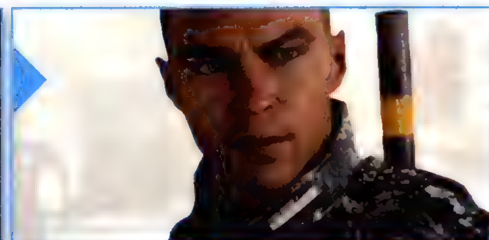
ANDROID: MARKUS

Markus is in dienst van een oude rijke kunstenaar in een rolstoel. Je helpt hem met dagelijkse klusjes, maar je bent ook zijn vriend; voor de man is Markus de ideale zoon.

Wat is er gaande?
De bejaarde man geniet van zijn oude dag, maar heeft een drugsverslaafde échte zoon die het heeft voorzien op de knaken van zijn vader.

Situatie
Als de oude baas thuiskomt van een feestje, betrapt hij zijn zoon die zijn kunstwerken probeert te jatten.

Extra info
De zoon geeft android Markus de schuld van de slechte verhouding met zijn vader.



GOOD BOT



Ik wil de oude baas beschermen tegen zijn zoon, maar ik wil geen olie op het vuur gooien en mijn baas zegt dat ik niets moet doen. Toch loopt de situatie volledig uit de hand!
Actie: Ik gooi me tussen de vechtende vader en zoon. Ik vang alle klappen op, maar doe verder niets terug.

BAD BOT



Pfff, elke dag doe ik rotklusjes voor die oude knakker en nu moet ik ook nog eens fungeren als boksbal? Fuck no, deze doorgesnoven debiel moet eens een lesje leren!
Actie: Ik spring ertussen en begin zelf klappen uit te delen.



AFLOOP GOOD BOT

De oude baas overleeft het drama gelukkig, maar ik blaas mijn laatste digitale adem uit.

AFLOOP BAD BOT

Midden in het gevecht valt de oude baas uit zijn rolstoel met zijn hoofd op de grond, maar ik win het gevecht! De zoon vlucht weg, maar voor de oude kerel is het te laat. Mooi, ben ik meteen van die kutklusjes af! ★

VERWACHTING TJEERD:
Detroit: Become Human borduurt als (prachtige) interactieve film voort op de formule van Heavy Rain en Beyond: Two Souls, maar gaat op bijna alle vlakken een stapje verder met meer en ingrijpender keuzes. Toch blijft er qua gameplay nog wel wat te wensen over.

+ De emotie grijpt je bij je strot.
+ Meesterlijke presentatie.
+ Meer keuzes met veel impact.
- Weinig echte gameplay.

BASIS
INTERACTIEF VERHAAL
QUANTIC DREAM / SONY
25 MEI 2018

XBOX ONE | PC | PREVIEW

DE SPANNENDSTE ZOMBIEGAME OOIT?

STATE OF DECAY 2

Er was een tijd dat zombiegames de hele bizz beheersten: Dead Rising, The Last of Us, Left 4 Dead, ga zo maar door. De laatste jaren lijken de ondoden echter van hun welverdiende rust te genieten. Graddus checkt of State of Decay 2 zombies wellicht nieuw leven kan inblazen.



Het klinkt gek en misschien ben je het niet eens met mijn (wan)smaak, maar State of Decay is waarschijnlijk mijn favoriete zombiegame ooit. Natuurlijk, het mist de finesse van Left 4 Dead, de combat uit Dead Rising en het verhaal van The Last of Us. Daar tegenover staat echter een in mijn ogen onmisbaar ingrediënt voor zombiegames: pure, onversneden spanning!

Geen superman

In State of Decay ben je namelijk geen superman. Je speelt met een groep survivors die net zo kwetsbaar zijn als jij en ik. En wat doe je als de wereld opeens bezet is door hersenvretende ondoden? Precies: jezelf zo goed mogelijk bewapenen en beschermen. In State of Decay betekent dat vooral resources voor je basis zoeken. Doe dat echter wel sneaky, want te veel herrie maken betekent dat de zombiehorde je achterna komt! Het nare is dat als een van je survivors sterft, hij of zij ook definitief weg is. Yep, permadeath is een bitch, vriend. De constante dreiging zorgde er dan ook voor dat ik tijdens State of Decay voortdurend op het puntje van mijn stoel zat.

"Als een van je survivors sterft, is hij of zij ook definitief weg. Yep, permadeath is een bitch."

Onze speelsessie met State of Decay 2 dropt ons ongeveer halverwege het verhaal. Ik speel als de donkere Jane en besluit eerst even lekker de wereld te verkennen om te kijken wat er nieuw is. Slecht idee! State of Decay 2 lijkt nog onvergefelijker dan deel 1. Als ik een oude boerderij binnenloop omdat het er wel interessant uitziet, een kastje openmaak, maar te veel geluid maak, stormen de zombies massaal op me af. Drie seconden later leg ik het loodje. Sorry, Jane!



weetje • weetje

In de eerste State of Decay ging het leven gewoon verder als je je pc of console uitschakelde. Had je je zaakjes dus niet op orde, dan trof je vaak een complete chaos aan als je de game weer opstartte. Omdat veel spelers deze offline progressie irritant vonden (ik ook!), heeft Undead Labs het systeem niet in State of Decay 2 geimplementeerd. Toppie!



Dit tankstation heeft zo zijn eigen interpretatie van het fenomeen 'loodvervanger'.

Poging twee

Goed, poging twee dan maar, ditmaal als Greg. Ik bereid me wat grondiger voor door eerst poolshoogte te nemen in mijn community. Wat hebben we op voorraad? Waar is er behoefte aan? Nou, aan zo ongeveer alles! De meeste survivors hebben last van de bloedplaag, er zijn geen medicijnen en iedereen is er zwaar depressief van. Werk aan de winkel!

Laat ik eerst de infirmary eens upgraden. Via het superuitgebreide resourcemanagementsysteem (nog gedetailleerder





dan in het origineel) is een en ander binnen een paar klikken gefikst. Het kost echter een kwartier om alles te maken, dus heb ik mooi de tijd om verder op verkenning te gaan.
Greg staat wat beter z'n mannetje dan Jane, maar alsnog is overleven niet gemakkelijk. Helemaal 's nachts, als je letterlijk geen hand voor ogen ziet. Een encounter met één zombie mondt al snel uit in een complete chaos. Het doet me een beetje denken aan wanneer je in Grand Theft Auto V 'per ongeluk' een voorbijganger een klap verkoopt en in notime het complete leger achter je aan zit. Oeps.

Rare glitches

State of Decay 2 gebruikt Unreal 4-technologie in plaats van de CryEngine. Het maakt de wereld een tikkeltje mooier. Net als in het origineel zitten er weer rare glitches in, zoals bomen die in de lucht zweven of je personage die ineens blijft haken achter een rots. Jammer, want haperende techniek was een van de grootste verwijten aan het adres van het origineel, en ontwikkelaar Undead Labs had hier dus best wat meer naar kunnen luisteren. Als er 3586 zombies achter je aan zitten, is het laatste wat je wil dat ook de framerate zich tegen je keert. Undead Labs claimt dat State of Decay 2 'from scratch' is opgebouwd, maar dat betwijfel ik. Ook andere oneffenheden uit de code van deel 1 lijken nog altijd aanwezig. De houterige combat bijvoorbeeld, of auto's die over de weg glibberen alsof er een dikke paling om de wielen zit. Stoorde je je in het eerste deel dus al aan dit soort zaken, dan trek je je bij State of Decay 2 waarschijnlijk nog steeds de haren uit je kop.

Intens

Kijk echter verder dan de ruwe randjes en je zult merken dat State of Decay 2 gewoon weer een toffe zombiegame wordt die eigenlijk precies lijkt te doen wat sandboxgames met veel meer hype en budget (*kuch* Sea of Thieves en No Man's Sky *kuch*) nalaten: je persoonlijke, memorabele en intens spannende shit laten beleven. Zo is dat typisch Amerikaanse plattelandssfeertje wat zo goed bij zombie-uitbraken past ook weer present. Er zijn nu zelfs drie verschillende omgevingen: eentje op het boerenland, een met een Texaans woestijnsausje en een in de bergen. Volgens Undead Labs is de ene map niet per se uitdagender dan de ander, maar ligt het gameplayverschil vooral in het soort resources dat je er vindt.
Hoe het uiteindelijk met Greg afliep? Niet al te best. Die jongen groeide echt in zijn rol als de voortrekker van mijn community, maar werd daardoor ook een beetje overmoedig, arrogant. Hij dacht dat hij de hele wereld aankon. Dat hij God was! Maar als er één ding is wat je tijdens het spelen van State of Decay 2 nooit mag vergeten, is dat tijdens een zombieplaag slechts nederigheid past ... ★

ZOMBIEKWARTET

We hadden ook nog even tijd om de nieuwe vierspeler co-op-modus te checken. En dat was best lachen! Vooral met zijn vieren in een auto over zombies heen racen zorgde voor veel hilariteit. De game wordt wel een stukje makkelijker (logisch), maar om dit te counteren, kan elke speler alleen resources oppakken die via een kleurcode aan je personage zijn toegewezen. Over de clipping moet Undead Labs nog wel even nadenken: als iemand bijvoorbeeld in een deuropening staat en jij ook naar binnen wil, kun je er niet langs. Geen megaprobleem, maar met al dat giftige online-gedrag tegenwoordig is dat wel iets wat voor ergernis kan zorgen. Ik hoop dus dat dit nog wordt gepatcht.





VERWACHTING GRADDUS:
Ik bezondig me hier aan een enorm journalistiek cliché, maar als je de eerste State of Decay vet vond, ga je dit tweede deel ook wel diggen. Nu maar hopen dat Undead Labs die irritante bugs en glitches er nog vóór de lancering uithaalt ...

- + Intense spanning
- + Nóg uitgebreider resourcesysteem
- + Co-op is dikke fun
- - Bugs en glitches

BASICS
SURVIVAL SIMULATOR
UNDEAD LABS / MICROSOFT STUDIOS
1-4 SPELERS
22 MEI 2018

MEEST DUISTERE GAME VAN HET JAAR?

VAMPYR

Wouter lag als duimzuigertje al bibberend van angst in z'n bedje Salem's Lot te lezen. Het horrorboek van Stephen King zorgde ervoor dat hij de rest van z'n leven gefascineerd bleef door vampiers – en Vampyr is daarom als kattenkruid voor de Buffy-lover.



Vampiers zijn niet glitterig en gevoelig. Het zijn duistere, ellendige en zielloze wezens met een niet te lessen dorst naar bloed. Het zijn Brad Pitts in Interview with the Vampire, die worstelen met hun onsterfelijkheid. Het zijn Spikes in Buffy the Vampire Slayer, die niet kunnen ontsnappen aan hun eigen kwaadaardigheid. Een vampier is een Gary Oldman in Bram Stoker's Dracula, misvormd en gestoord door de tijd en al zijn gruweldaden. De makers van Life is Strange, Dontnod, lijken dit te snappen en maken met Vampyr de onsterfelijke bloedzuigers weer hoe ze horen te zijn: gothic af.

DE VERSCHILLENDE SOORTEN VAMPIERS IN VAMPYR

In Vampyr is het niet simpelweg een zaak van 'je drinkt bloed of je drinkt het niet', want er zijn meerdere soorten *creatures of the night*:

EKONS
Lijken het meest op de 'traditionele' vampiers. Jonathan is er ook eentje.

VULKODS
Beestachtiger, primitiever en heel territoriaal. Ze zien er ook veel monsterlijker uit.

SKALS
Verbergen zich in het riool en in grotten, want ze vallen nogal op. Doen me een beetje denken aan de Morlocks uit de comics van X-Men.

> **"Om het nog extra verontrustend te maken, hoor je de laatste gedachten van je slachtoffers."**

Breek ons, Dontnod

Vampyr doet een hele-, heleboel interessante dingen, maar het begint allemaal bij de dualiteit van het hoofdpersonage. Jawel, dualiteit, en ik gebruik niet voor niets zulke volwassen woorden, want dit is *serious shit*. Jonathan E. Reid is namelijk een dokter, een chirurg met een hoge rang die terugkomt uit de Eerste Wereldoorlog, en onder geheimzinnige omstandigheden verandert in een vampier. Daarmee is Jonathan aan de ene kant een levensredder, een fixer van kapotte lichamen, en aan de andere kant het ultieme roofdier, een vernietiger van levens. En zo komt de speler voor pittige keuzes te staan ... Althans, dat is de insteek van Dontnod: dat je goed nadenkt over elk te nemen leven, dat je je hersenen pijnigt over wat je gaat doen met elke ziel waar je de macht over hebt. Dontnod wil onze harten en geesten breken, en ik denk dat het hen nog weleens zou kunnen lukken ook!



Ranzig Londen

Vampyr dumpt jou en Jonathan Reid in een van de meest ellendige plekken op de wereld in de geschiedenis: de arme delen van Londen in 1918. We hebben het over Whitechapel, het immigrantendistrict, het extreem arme East End Docks en het wat rijkere West End, zodat de speler wordt geconfronteerd met de verschillen in sociale status tussen de personages. Maar overal heerst de Spaanse Griep, een virus dat in die tijd flink huis wist te houden, en overal is het nat, donker en smerig. Vergeet de schone schijn van een Assassin's Creed of de cel shaded

slickness van een steampunky Dishonored. Nee, Vampyr is zo nasty dat je het bijna ruikt, en in dit troosteloze Londen word je losgelaten, vampier/dokter die je bent, om de bevolking te beïnvloeden op een wel héél ingrijpend niveau.



Drink, Jonathan, drink ...

Jonathan moet bloed drinken, elke nacht. Daarmee overleeft hij niet alleen, het is ook de manier om XP te verdienen en te levellen in Vampyr. Maar het heeft gevolgen die een impact hebben op Londen en haar inwoners: mensen gaan rouwen, het beïnvloedt het leven van dag tot dag, maar ook het verhaal. En om het nog even extra mistroostig en verontrustend te maken, hoor je ook nog de laatste gedachten van je slachtoffers. Lekker vrolijk! Nee, natuurlijk is het niet vrolijk! Deze game gaat over vampiers en dat zijn jagers, roofdieren, moordenaars, en het zou raar zijn als dat op een feestelijke manier gebracht werd. Maar ergens, diep van binnen, zijn vampiers ook nog mensen.

In elk geval is de kersverse bloodsucker Jonathan dat nog steeds, en de mensen waar hij zich mee voedt zijn voor hem geen simpele, lege bloedzakken. Dat moet dus voor de speler ook niet het geval zijn, en het zal mij benieuwen hoe hard Dontnod aan het schrijven is geslagen om elke NPC daadwerkelijk een karakter te geven. Dat is een bitch van een klus!

Geen glitter

Maar Vampyr is geen game zoals Life is Strange, waarin je eigenlijk alleen rondloopt, met mensen praat, puzzels oplost en een QTE'tje hier en daar doet. Er is namelijk ook nog een combat-systeem. Maar aangezien dit weer zo'n game is die volledig van 'player choices' aan elkaar hangt, is het aanvallen van tegenstanders ook volledig optioneel, want stealth is altijd een oplossing. Je kunt doen en laten wat je wil met het smerige Londen van de vroege twintigste eeuw; je mag zelfs iedereen, elke NPC, afslachten, waarbij je steeds krachtiger en krachtiger wordt. Dat betekent dan wel dat de 'health' van elk district een minimum bereikt, er steeds meer en sterkere vijanden komen, alles in chaos verzandt en het verhaal waarschijnlijk het slechtst denkbare einde krijgt. Het is maar net wat voor vampier je bent. Eén soort vampier kan je in elk geval niet zijn: eentje die glittert.

WOUTERS FAVORIETE VAMPIERMEDIA

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
10 seizoenen aan seriegenot
Ja, waarschijnlijk keek je moeder dit en zeker, het is flink verouderd qua productiepower en special/practical effects. Maar als je daar even doorheen kijkt naar de ongelooflijk sterke personages en de fantastische verhalen die ze meemaken, dan zul je zien dat dit een van de beste series OOIT is.

SALEM'S LOT
Een boek met papieren bladzijden enzo
Samen met IT is dit misschien wel het engste boek dat King ooit geschreven heeft.

INTERVIEW WITH THE VAMPIRE: THE VAMPIRE CHRONICLES
Film met Tom Cruise, Brad Pitt en Kirsten Dunst
Gebaseerd op een boek van Anne Rice en jaren na z'n release pas écht gewaardeerd voor de fenomenale vampierfilm die het is. Eerst moesten de Tom Cruise- en Anne Rice-fans namelijk ophouden met jammeren.

VAMPIRE: THE MASQUERADE
Een game, je kent het wel
Zie mijn Filmisch van deze maand voor meer over deze game. Ja, ik snap je verwarring ...


De Albert Heijn-moestuintjes willen weer lekker groeien dit jaar.

VERWACHTING WOUTER:
Wat betreft stijl, dialoog en verhaal heb ik absoluut vertrouwen in Dontnod, en in dat opzicht zal Vampyr ook vast en zeker hartstikke goed in elkaar steken. Ik vraag me alleen nog af of ze hun hoektanden niet stukbijten op de omvang van het project.

- \+ Bijzonder ambitieus voor een AA-game.
- \+ Vampiers! Laten we lekker bloed gaan zuigen ...
- \+ Morele dilemma's.
- − Er moét een element tegenvallen, maar welke?

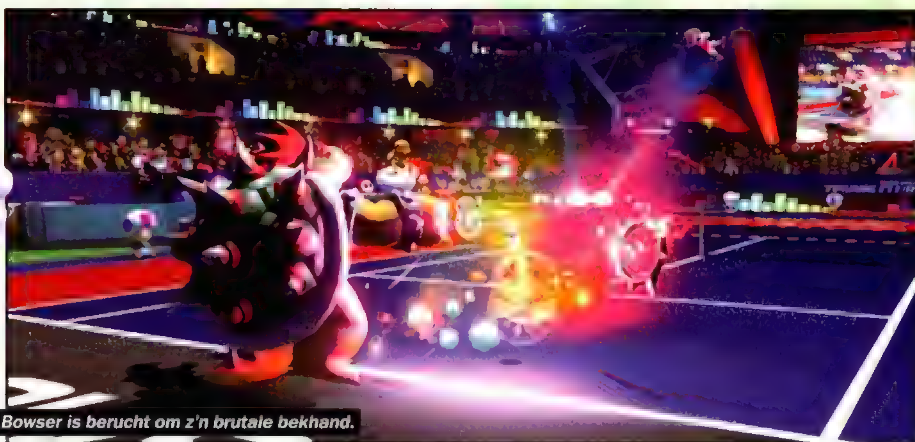
ACTION RPG
DONTNOD ENTERTAINMENT/KOCH MEDIA
JUNI 2018

DE ULTRA SMASH DIE ULTRA SMASH NIET WAS

MARIO TENNIS ACES



Met écht tennis heeft Jurjen helemaal niets. Maar als videogame kan hij tennis (heel soms) best wel waarderen. Met name als er besnorde mannen in voorkomen.



Bowser is berucht om z'n brutale bekhand.

De allereerste videogame die ik ooit speelde, was tennis. Of in elk geval, zoiets als tennis. Pong, je weet wel. Met streepjes als spelers en zo'n heen en weer kaatsend blokje ertussenin. Dat was eind jaren zeventig. Maar ik heb het laatst nog eens gespeeld, en met twee spelers is het nog steeds leuk.

Sinds Pong zijn er minstens 43 duizend andere tennisgames verschenen, en de meeste heb ik lekker laten passeren. Vooral realistische tennisgames doen me weinig, omdat ik toch niet weet wie al die 'beroemde' spelers zijn en ze toch geen salto's of regenboogslagen maken. Vandaar dat ik óók voor mijn tennisplezier op Mario vertrouw. Al is het ook alweer een tijdje geleden dat er een echt goede Mario Tennis verscheen.

weetje • weetje

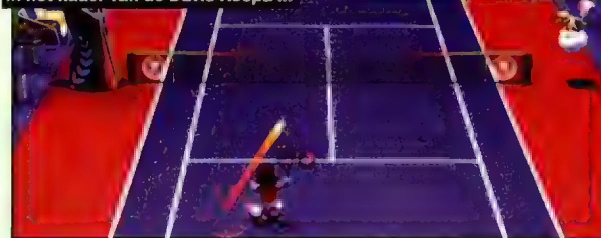
Dit keer gaan niet alleen de dames, maar voor het eerst (!) ook de heren in sportkleding gehuld. Wel zo fris.

Slechtste deel

Even je gamekennis testen, hoor: weet jij op welk systeem de allereerste Mario Tennis verscheen? Dat was op ... de Virtual Boy! Sindsdien zijn er zes Mario Tennis-games uitgekomen, waarvan vooral de versies voor de N64, GameCube, GBC en GBA me in positieve zin zijn bijgebleven. De laatste Mario Tennis verscheen in 2015 voor de Wii U, en dat was verreweg het slechtste deel in de Mario Tennis-franchise. Dus daar moet de binnenkort te verschijnen Switch-versie Mario Tennis Aces makkelijk bovenuit kunnen stijgen. En dat gaat ie ook doen.

Het grootste probleem van Ultra Smash, dat slechte deel voor de Wii U dus, was het gebrek aan spelvarianten. Eigenlijk was het gewoon dezelfde, wel aardige tennisgame die eerder op de 3DS verscheen, maar dan met een paar overbodige gimmicks erbij.

Alleen dáárom durf ik al te stellen dat Aces dat gaat overtreffen. Want Aces verrijkt de inmiddels overbekende Mario Tennis-gameplay met behoorlijk wat nieuwe tactische opties en spelvarianten om enthousiast van te worden.



Landenwedstrijden worden gespeeld in het kader van de Davis Koopa ...

Gezellige chaos

Laten we met de nieuwe tactische opties beginnen.

Allereerst zijn daar de Zone Shots, waarmee je de game in feite even pauzeert om je slag in een first-person perspectief met grassprietjes-precisie op de helft van je tegenstander te richten. De Zone Shots zijn zo krachtig dat ze het racket van je tegenstander kunnen breken. Gelukkig heeft de ontvangende partij de kans om met perfecte timing zo'n shot te blocken, daarbij eventueel geholpen door de slowmotion-achtige Zone Speed.

> **"Het is even geleden dat er een goede Mario Tennis verscheen."**



Peach speelt ongetwijfeld met een Prince-racket.

Uiteraard is het uitvoeren van die Zone-moves gekoppeld aan een energiemeter, zodat je goed moet inschatten wanneer je wel of niet zo'n speciale actie gebruikt. De snelste manier om die meter te vullen is door het uitvoeren van een Trick Shot, maar dat brengt ook weer de nodige risico's met zich mee.

Tel daarbij de nóg sterkere Special Shots en we gaan weer heel wat verfrissende tactieken, verhitte slagpartijen en gezellige chaos op de baan beleven.

Spelvarianten

En dan nu de broodnodige spelvarianten. Om te beginnen is dat de Normal Mode, omdat je ook weleens een potje tennis zonder al die superslagen wil maken. Dan is daar de Swing Mode, waarbij je de Joy-Con moet zwaaien om te tennissen; leuk voor als er neefjes en nichtjes op bezoek zijn. Uiteraard is de game geschikt voor vier spelers, en kun je de game ook met losse Joy-Con op het Switch-scherm spelen. Geen vrienden in de buurt? Dan kun je online gaan om bonussen te verdienen, of de nieuwe Story Mode vol speciale uitdagingen spelen. Een Story Mode! Dat hebben we sinds mijn geliefde GBA-versie niet meer gehad.

Het is lang geleden dat ik écht uitkeek naar een (nieuwe) tennisgame, maar het is Aces in elk geval vast gelukt. ★



VERWACHTING ***JURJEN:***

Het is alsof Nintendo zich - terecht! - een beetje schaamt voor het zuinige Wii U-spelletje Ultra Smash en daarom besloot met Aces effe alle registers open te trekken. Zo uitgebreid heb je nog nooit gepongd!

- + Nieuwe soorten slagen voor meer tactiek en verfrissende gameplay.
- + Story Mode.
- + Swing Mode.
- − Ik had ook nog wel een RPG Mode willen hebben.

BASICS
SPORT
CAMELOT / NINTENDO
1-4 SPELERS
22 JUNI 2018

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"KRATOS MAAKT ZICH ZORGEN OM ZIJN ZOON, DRINKT GRAAG MUNTTHEE EN OVERWEEGT EEN BAKFIETS AAN TE SCHAFFEN."

... maar verder heeft Jurjen niks tegen God of War.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET ONDERTITELTJE 'DRAAK VAN EEN GAME' KOMT ME DE STROT UIT ALS EEN BAL VUUR DIE EEN MIDDELEEUWS DORP PLATBRANDT."

Aldus Simon, die deze maand dus vuistdiep in de draken zat.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK ZOU VANDAAG M'N GAMEMONUMENT STUREN. GISTER BLEEK ECHTER DAT IK ALLEEN VANDAAG ZOU KUNNEN FILMEN VOOR FLABBER, DUS HEB GISTEREN VOLLEDIG AAN HET SCHRIJVEN VAN M'N SCRIPT OPGEDRAGEN."



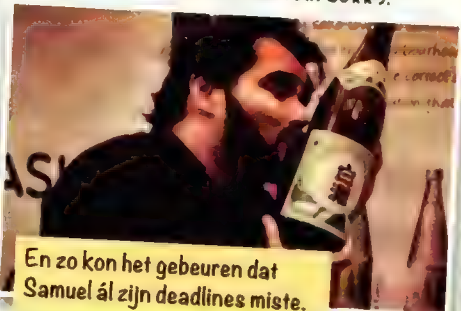
Samuel heeft het er maar druk mee.

"JE ZOU MORGENOCHTEND M'N STUK KRIJGEN OVER GAMEFILMS, MAAR RAMPAGE BLIJKT OPEENS WÉL EEN GOEDE GAMEFILM. DUS IK GA ER MORGENAVOND HEEN IN DE BIOS OM HEM TE CHECKEN."



Zoals gezegd: Samuel heeft het er maar druk mee.

"IK KRIJG ZOJUIST TE HOREN DAT IK NAAR DE MIDNIGHT PREMIÈRE VAN INFINITY WAR MAG. NADEEL IS WEL DAT IK DEAD SPACE EEN DAGJE LATER INLEVER. SORRY."



En zo kon het gebeuren dat Samuel ál zijn deadlines miste.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

Part Time UFO
Radical Heights
Minit
Hearthstone: The Witchwood
Techwars Deathmatch
Oddmar
Rogue Aces

Draken in Games

Van schattige Spyro tot apocalyptische Alduin!



Je kunt het woord FANTASY niet spellen zonder DRAKEN. Oké, het kan wel, want het woord bestaat gewoon uit letters, maar je snapt wat ik bedoel. Zolang games bestaan, proberen ze ons al mee te voeren naar de meest fantasierijke werelden. En daar hoort de draak natuurlijk ook bij!

Van Dragon's Lair tot Zelda: Breath of the Wild

Dragon's Lair (1983)
Red de prinses uit de klauwen van een draak; zo simpel kan het leven zijn. Dragon's Lair was jarenlang een game die duizend keer mooier was dan al z'n concurrenten. Was eigenlijk gewoon een QTE-tekenfilm, waarbij het al dan niet correct indrukken van de juiste knop gewoon de volgende scène afspeelde.



Dragon Quest (1986)
Red de prinses uit de klauwen van een draak, maar dan in een van de meest succesvolle rpg-series ooit, die heel treurig eigenlijk altijd in de schaduw van Final Fantasy heeft moeten staan. Desondanks gaat de serie al meer dan drie decennia lang lekker, want deze zomer zijn de ogen van miljoenen gamers alweer gericht op deeltje XI.



Thanatos (1986)
Red de prinse... O nee, wacht, je bént een draak! Misschien wel de eerste game die z'n hoofdrol aan een draak gaf. Ziet er nu natuurlijk uit als een drol, maar in 1986 waren we maar wat onder de indruk van de *proest* animaties van Thanatos.



Altered Beast (1988)
Legendarische side-scrolling beat 'em up waarin ons hoofdpersonage in allerlei brute beesten kon veranderen. Denk aan een tijger, een beer, of ... Dragonman! Die kon natuurlijk vliegen en was bruut. Trouwens, waar is dit genre eigenlijk heen?



Breath of Fire (1993)
Voor als het nog niet duidelijk was: Japanse rpg's zijn dol op draken, en Capcoms eerste stap in dit genre was Breath of Fire. De twist: je hoofdpersonage kon in een draak veranderen. Waanzinnig toffe game, waarop nog drie uitstekende vervolgen verschenen. Tot het vijfde deel uitkwam en zo hard zoog dat de serie direct dood neerviel.





In de mythologie, literatuur en fantasy zijn er weinig wezens die meer tot de verbeelding spreken dan de draak. Al sinds de allereerste beschavingen heeft elke cultuur wel zijn eigen variant van de draak gehad. Voor de oude Egyptenaren was het een gigantische slang, in de Middeleeuwen hadden 'wij' de klassieke draak met grote vleugels, het Oosten kent het indrukwekkende serpent dat vliegt zonder vleugels en de oude Griekse en Romeinse mythen telden meer draken dan een uit de hand gelopen Skyrim-mod op steroïden.

En wat gebeurt er dan als in de 20ste eeuw het concept 'videogames' wordt uitgevonden? Juist, dan zijn we er als de kippen bij om onze virtuele werelden zo snel mogelijk vol te proppen met draken. Want zeg eerlijk, zijn er heel veel dingen vetter dan face to face geconfronteerd worden met een gigantisch reptiel dat door de lucht vliegt, klauwen als boomstammen heeft en met een onbedoeld kuchje per ongeluk een heel dorp afbrandt? Nee. De draak is een beetje als de zonsondergang. Tijdloos, altijd indrukwekkend en sowieso een goed idee om er een foto van te maken alsof je het in je hand hebt, hahaha, o nee, toch je kop eraf als je dat bij een draak doet ...

Power fantasy

Enfin, de draak is dus het hoogtepunt van imposante shit en de ideale tegenstander voor gamers. Games zijn per definitie de perfecte plek om je power fantasy uit te leven en hoe indrukwekkender de vijand die je neerhaalt, hoe krachtiger de power fantasy.

Toch zijn er vreemd genoeg relatief weinig games waarin we draken echt te lijf gaan. Games als Drakan, Drakengard en Secret of Mana kiezen ervoor om de draak als transportmiddel-slash-alsnog-weapon-of-mass-destruction te gebruiken. Spyro en old-skool juweeltje Thanatos laten je spelen als draak en voor de rest zijn het voornamelijk rpg's die een monstervocabulaire moeten vullen met 1001 bad guys, en dan worden draken er al snel aan de schubben bijgetrokken. Maar de games die het goed doen, die je echt oog in oog zetten met zo'n vuurspuwend flatgebouw, daarvoor wordt dan ook meteen de rode loper uitgerold in de hall of fame van gruwelijke momenten.

Ik ben er heilig van overtuigd dat het megasucces van Skyrim voor het grootste deel bestaat bij de gratie van zijn gevleugelde rotzakken. Sommige van de meeste onvergetelijke momenten in Dark Souls zijn gekoppeld aan moeilijk harde drakendingen, en toen ik voor het eerst een draak vredzaam door de lucht zag zweven in The Legend of Zelda: Breath of the Wild, moest ik bijna een traantje wegpinken, zo indrukwekkend als het hele schouwspel was. Nu wil ik niet beweren dat draken ervoor zorgen dat je game automatisch een gigantisch succes is, maar kan iemand het tegendeel bewijzen? (Nee, hou je bek Lair, terug je hok in, je verneukt mijn argumentatie.)

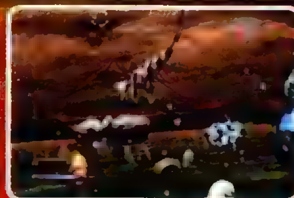
Waar was ik gebleven? O ja, draken dus. Een garantie voor succes. Hoop ik. Want het ondertiteltje 'draak van een game' komt me inmiddels ook wel de strot uit als een bal vuur die een middeleeuws dorp platbrandt. ✖



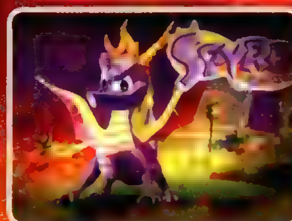
Pokémon (1996)
Het grootste onrecht op Aarde is het feit dat Charizard niet eens een Dragon-type Pokémon is. Maar daar hebben we lak aan, want het is Charizard, en die oranje guy is meer draak dan wie dan ook. Daar verandert een lullig Pokédexje helemaal niets aan en als je dat wel vindt, kom vechten dan!



Final Fantasy VII (1997)
Niemand die ooit zal vergeten hoe het was om voor het eerst een summon te gebruiken in Final Fantasy VII. En dan vooral Bahamut, de oerdraak die niet voor niets zo vaak terugkomt in de serie. De beste man, euh, draak staat met goede reden bekend als The King of Dragons en ja, het is helemaal oké om bang van hem te worden.



Panzer Dragoon Saga (1998)
Voor een exemplaartje van deze SEGA Saturn-game tel je vandaag de dag makkelijk 800 euro neer, maar dan heb je ook wat. Een game waarin je op een draak vliegt en op dingen schiet, om precies te zijn. In 2002 probeerde SEGA het nog een keertje met Panzer Dragoon Orta, wat een prima on-rails shooter was, maar de serie niet bepaald terug op de kaart zette.



Spyro the Dragon (1998)
Met gemak de meest schattige draak uit het lijstje. Voordat iedereen en z'n moeder Skylanders-poppetjes kocht, was Spyro de held in zijn eigen platformgames. Goed nieuws voor de fans ook; dit jaar komt de originele trilogie terug in een geheel nieuw jasje. Hoezee!



Drakan (1999)
Eind jaren 90 werd de pc-markt overspoeld met action adventure-games die maar wat graag The Next Big Thing wilden worden. Drakan: Order of the Flame was een van die games. Het werd nooit The Next Big Thing, maar het vond wel een trouwe schare fans die het kon waarderen dat deze game actie te voet afwisselde met vliegen op een draak. »

De Originaliteitsprijs

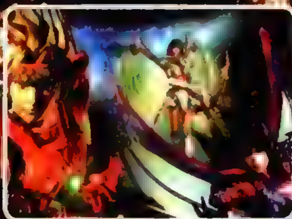
Dat draken populair zijn in games, is een tikkie een understatement, zo bewijst ook de online database waarin meer dan 50.000 gametitels zijn opgenomen. Een kleine zoektocht naar het woord 'Dragon' leert dat er maar liefst 450 games het woord in hun titel of subtitel hebben. Dat is bijna 1 procent van alle games dus. Vooruit, waarschijnlijk zijn 100 van de gevonden games Dragon Quest-spin-offs en ook Dragon Ball Z zal iets vaker dan een enkele keer op het lijstje voorkomen, maar toch! Overigens heb ik het even gecheckt: Double Dragon telt niet dubbel. Hetzelfde geldt voor Dungeons & Dragons: Dragonstrike. Vreemd genoeg telt Dead Dragons, ondanks het overlijden van de titulaire helden, dan wel weer mee. Toen ik verder wilde zoeken op gerelateerde titels met woorden als 'Drake' of 'Draco' kwam ik er trouwens achter dat er een game bestaat over het Nickleodeon-duo Drake en Josh. Je snapt dat dit meteen het einde was van mijn zoektocht, aangezien ik mijn ogen met zeep moest uitspoelen.



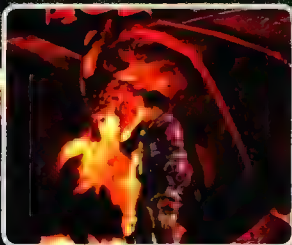
De eerste Draak (van een game)



Het is lastig te achterhalen wanneer precies de eerste draak zijn opwachting maakte in een game, maar ik heb het gevonden! Dacht ik tenminste, toen ik de arcadekast Draco vond. Kan niet missen ook, want de kast (van Spaanse makelij) is voorzien van een coole prent van een mandraak (of draakman?) en draco is ook het Oudgriekse woord voor draak. Missie geslaagd dus, totdat ik gameplaybeelden ging bekijken en het gewoon een superweird spel blijkt waarin een mannetje op gekleurde blokjes schiet. Geen draak dus, denk ik, maar misschien wel de allereerste twin-stick-shooter ooit gemaakt, aangezien deze kast uit 1981 stamt ...



Legend of Dragoon (2001)
Heftig ondergewaardeerde PlayStation-rpg uit de hoogtijdagen van het genre. Plaatste de speler in de schoenen van een stel drakenridders in een wereld vol draken. Een van de weinige games die het klassieke design van 'de draak' volledig op de schop durfde te gooien. Ook een dikke vette +1 trouwens voor een bijzonder fijn vechtsysteem.



Drakengard (2003)
Wat veel mensen niet weten, is dat Drakengard de voorloper is van de Nier-games. Don't ask, lang verhaal. Het is daarnaast ook een game met een fenomenale soundtrack, een weird-ass-verhaal, twee weird-ass vervolgen en dat alles verpakt in een game die (net als Drakan) actie te voet combineert met vliegen op een draak.



Ninja Gaiden (2004)
Schermvullend is een prima compliment voor een baas, maar het is niet genoeg om de Bone Dragon uit de Ninja Gaiden-reboot te omschrijven. Nu staat deze game al bekend om z'n fantastische (en gruwelijk moeilijke) bazen, maar de Bone Dragon verdient wel een speciaal plekje hoor.



Lair (2007)
Een grote bak schijt die in ambitie enkel overtroffen werd door zijn eigen gefaal. Eerst kreeg de wereld een trailer te zien die zo nep was als maar kan, vervolgens wilde Sony verplicht motion controls terugzien in Lair. Het eindresultaat? Een brandend, onspeelbaar lijk dat hard uit het luchtruim flikkerde.



Dragon Age: Origins (2009)
What's in a name? Het zou een understatement zijn om te zeggen dat draken een belangrijke rol spelen in deze serie. Eerlijk is eerlijk, er zijn weinig games die draken zo tof neerzetten. De Archdemon uit het eerste deel bezorgt ons nog steeds weleens nachtmerriemomenten.





Draken van de Redactie



DIE SCHATTIGE FLAMMIE UIT SECRET OF MANA BLIJFT TOCH WEL MIJN FAVORIET, HOOR. JAMMER DAT DE ONLANGS VERSCHENEN REMAKE ZO'N DRAAK VAN EEN GAME IS (NIET DOEN GRADDUS - ED).



LIU KANG NATUURLIJK. DOWN, FORWARD, BACK, BACK, HIGH KICK EN HATSEE ... SCORPION IN TWEEËN DOOR DEZE PRACHTIGE DRAKEN-FATALITY.



DE EERSTE KEER DAT JE DE UNDEAD BURG IN DARK SOULS BETREEDT. JE BLIJDSCHAP OMTRENT HET FEIT DAT JE DIT NIEUWE GEBIED EINDELIJK HEBT GEVONDEN WORDT METEEN DE KOP INGEDRUKT WANNEER ER, VOLLEDIG ONVERWACHT, EEN DRAAK LANDT (EN DAARMEE EEN UNDEAD WARRIOR VERPLETTERT) WAARNA HIJ WEER WEGVLIEGT.



DIE DUBBELKOPPIGE DRAAK UIT SPACE HARRIER OP DE SEGA MASTER SYSTEM - PURE NOSTALGIE, MENSEN!



DRAKEN IN GAMES ... HMMM. IK SPEEL WEINIG FANTASY GAMES, KRIJG DAAR JEUK VAN. IS EEN GROOT SMERIG WEZEN IN DOOM OOK EEN DRAAK? DIE MET DIE HORENS. HIJ HEEFT OOK EEN STAART. DAT IS BEST DRAKERIG, VIND IK.



IK ZAL VAST NIET DE ENIGE ZIJN DIE MET WARME GEVOELENS TERUGDENKT AAN ALDUIN, DE ÜBER-DRAAK IN SKYRIM. EEN MACHTIG MOOI MAAR OOK SLUW WEZEN, DAT IK ALS DE PERSONIFICATIE VAN MACHT EN DREIGING BELEEFDE.



IK HEB NIET ECHT WARME GEVOELENS VOOR DRAKEN IN GAMES. IK WEET NOG WEL DAT IK ZE IN SKYRIM WEL TOF VOND, MAAR BEWONDERD? NEE. DOUBLE DRAGON DAARENTEGEN HEEFT ME VROEGER OP DE NES EN GAME BOY TIENTALLEN UREN PLEZIER BEZORGD. LEKKER BEUKEN, IN CO-OP OOK. MAAR DAT TELT ZEKER NIET, HÈ?



Super Mario Galaxy 2 (2010)
Niet alle draken zijn badass, sommige zien er ook gewoon best schattig uit. Nu heeft Mario een lange geschiedenis met draken (nee, Yoshi en Bowser rekenen we daar niet toe) maar GobbleGut spant toch wel de kroon. Al was het alleen maar omdat het heel, euh, bijzonder is om zijn naam tien keer snel achter elkaar uit te spreken.



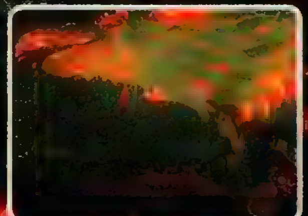
Skyrim (2011)
Als er één game synoniem staat voor draken, dan moet het toch wel deze zijn. Vanwege de tientallen die we afslachten, het feit dat we hun taal leren, zelf Dragonborn zijn, of misschien toch omdat eindbaas Alduin zowat elke andere draak op deze pagina angst aanjaagt. Hij heeft dan ook niet voor niets de bijnaam 'Eater of Worlds' ...



Dragon's Dogma (2012)
Soms heb je van die games die alleen Samuel en ik goed vinden, maar dat is meer omdat wij wél smaak hebben. Dragon's Dogma is zo'n game, die zeker 10.000 keer vaker verkocht had mogen worden. Begint met een draak die je hart jat. Als je een beter begin van een avontuur weet, horen we het graag.



Dark Souls 2 (2014)
De Souls-games zitten volle met kekke draken en even kekke gevechten. Mijn voorkeur gaat nog altijd uit naar de Ancient Dragon uit Dark Souls 2. Al was het maar omdat de weg naar zijn nest zo ongelooflijk indrukwekkend is. Of omdat het gewoon een best chille guy is, totdat je 'm aanvalt en hij je vermorzelt.



Zelda: Breath of the Wild (2017)
Weinig draken die zo gevaarlijk zijn en tegelijkertijd zo rustgevend door de lucht vliegen als de draken uit Breath of the Wild. Trouwens, ook weinig draken die niet stereotypisch op Westerse fantasy gebaseerd zijn, maar meer op de (vleugelloze) Aziatische mythen.

SOMMIGE HUWELIJKEN ZIJN VOORBESTEMD OM TE FALEN

ONMOGELIJK: HET MAKEN VAN EEN GOEDE GAMEFILM!

Iedereen heeft vast wel een gamefilm als guilty pleasure. Die van Samuel is in elk geval DOA: Dead or Alive, want mooie vrouwen en lollige actie. Maar over één ding kan bijna iedereen het eens zijn: deze pleasures zijn voornamelijk guilty omdat gamefilms over het algemeen gewoon ruk zijn.

Films gebaseerd op videogames zijn doorgaans dusdanig teleurstellend dat het gebrek aan kwaliteit tegenwoordig maar aan een 'vloek' wordt toegeschreven. Toen de filmreboot van Tomb Raider eerder dit jaar in de bioscoop verscheen en wereldwijd faalde om zowel fans als critici te bekoren, werd in bijna elke recensie over deze vloek gesproken. 'Ook deze nieuwe incarnatie van Lara Croft slaagt er niet in de vloek te verbreken' was een zin die – in allerlei variaties – aan het eind van een hoop recensies te lezen was. Nu is er uiteraard niemand die daadwerkelijk gelooft dat het om een échte paranormale vloek gaat, maar het zorgt wel voor een interessant vraagstuk. Want waaróm zijn gamefilms dan (bijna) allemaal ruk? Is het gewoon toeval, of bevat dit subgenre zowaar eigenschappen die hoe dan ook fucken met ons cinematografisch genot? Of komt er ooit toch een gamefilm die zich naast tijdloze klassiekers als The Godfather en Pulp Fiction mag scharen?

OMGEDRAAID

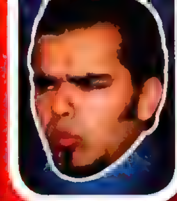
Sommige gamefilms zijn berucht omdat er simpelweg volledig verkeerde creatieve beslissingen zijn gemaakt. Super Mario Bros. uit 1993 (de eerste echte live-action verfilming van een videogame) is daar een goed voorbeeld van: bijna alles wat esthetisch en thematisch leuk was aan het Mario-universum werd in deze film volledig omgedraaid. Het normaal gesproken zo kleurrijke en vrolijke Mushroom Kingdom was in de film bijvoorbeeld een duistere, smerige en dystopische metropool. De iconische Goomba-vijanden, die in de game minuscule lichaampjes hebben en gigantische hoofden, hadden op het witte doek opeens kleine hoofdjes en reusachtige lichamen. En de controle die Mario altijd over z'n lichaam en z'n acrobatische sprongen heeft? Die werd vervangen door mechanische laarzen die hem op hoop van zegen de lucht in lanceerden. Om een of andere reden koos men er met deze film dus voor om expres schijt te hebben aan alles wat de games zo leuk maakt. Geen wonder dus dat de film een flop van jewelste was.

ACTIEF

Toch verklaart dat gebrek aan authenticiteit niet per se het ontstaan van 'de vloek'. Sterker nog, van het gros van de gamefilms kun je namelijk wél zeggen dat ze de presentatie en plot-elementen van hun bronmateriaal goed weten te kopiëren. De personages in Mortal Kombat (1995) zagen er exact uit als in de games. Resident Evil (2002) draaide gewoon om zombies, Lickers, virussen en Umbrella. Max Payne (2008) bevatte veel slowmotion en het perfecte 'noir'-palet. En Warcraft (2016) had overduidelijk z'n lore-huiswerk gedaan als het om Azeroth ging. Hoe komt het dan dat die films ons niet wisten te raken, zoals het een goede film betaamt? Het antwoord is stiekem heel simpel: omdat films volledig andere gevoelens bij ons weten los te maken dan games – en andersom. Omdat de kracht van games zelden écht weet te overlappen met de kwaliteit van film. Omdat film een passief medium is dat ons een lineaire ervaring voorschotelt, terwijl games een actief medium zijn die jou de ruimte geven om open, unieke ervaringen mee te creëren. Films en games zouden dus onmogelijk nog harder met elkaar kunnen conflicteren dan ze al doen. Jezelf afvragen waarom games en films niet echt samengaan, is wat dat betreft vergelijkbaar met vragen waarom middagdutjes niet te combineren zijn met hardlopen.

OPPERVLAKKIG

Het mooie aan bijvoorbeeld de Street Fighter-franchise is dat geen enkel potje hetzelfde is. Mensen houden van die games omdat ze je de mogelijkheid geven om door middel van keuzevrijheid, vingervlugheid en stra-









DE UITZONDERING OP DE REGEL!

Op dit moment draait er een bijzondere gamefilm in de bios: Rampage: Big Meets Bigger. Hoewel de film zeker niet de volgende Citizen Kane is, is het wel de beste gamefilm in lange tijd. En dat is deels te danken aan het feit dat de film niet krampachtig z'n best doet om supertrouw te zijn aan het bronmateriaal. De film pakt alleen de meest iconische wapenfeiten uit de game (drie monsters die een stad mollen) en bouwt daar vervolgens een verrassend sterk eigen verhaal omheen over een charismatische dierentrainer die dankzij z'n sterke band met een gorilla de vernietiging van Chicago moet voorkomen. Met andere woorden: Rampage: Big Meets Bigger is een 'goede gamefilm' omdat het vertrouwt op de emotionele, visuele krachten van z'n eigen medium: film. En zo hoort het!



tegisch denken tegenstanders uit te schakelen. Street Fighter is dus tof omdat het een verzameling onophoudelijke uitdagingen is; de gekke plots en kleurrijke personages zijn slechts aankleding. De fílm Street Fighter (1994) daarentegen kan die persoonlijke gevoelens van uitdaging, vrijheid, overwinning, groei en variatie niet overbrengen. Je kunt immers alleen maar kijken – spelen is onmogelijk. En dat waar je naar kijkt, zal nooit veranderen en is voor iedereen hetzelfde. Het enige wat de film dus kan, is met die eerdergenoemde aankleding proberen een coherent verhaal te vertellen, maar het resultaat zal ten opzichte van de game altijd oppervlakkig aanvoelen. Om nog maar te zwijgen van hoe moeilijk het is om een emotioneel diepgaande film te maken met een plot en personages die expres gemaakt zijn om niet veel meer te zijn dan 'visueel herkenbaar'. De enige reden om de film Street Fighter te kijken is dus om de referenties te herkennen. Dat kán leuk zijn, maar verveelt snel en weet zelden sterke emoties op te roepen. Referenties staan nu eenmaal níet gelijk aan een goede film.

EMOTIE

Zelfs een film als Silent Hill (2006), die wordt gezien als een van de betere gameverfilmingen, kan de dissonantie tussen de game-ervaring en de filmervaring niet oplossen. De game is een echte klassieker, omdat die je een uiterst kwetsbaar gevoel geeft en vervolgens van je vraagt om – op eigen tempo – een griezelig stadje te verkennen. De film kan weliswaar de creepy visuals overnemen, maar die actieve verkenning van een nachtmerrie? Het gevoel van doodsangst communiceren omdat je niet durft te kijken wat er om een hoekje zit? Nee, dat kon de film niet overbrengen. Dat heeft de film nooit kúnnen overbrengen.

Dat verklaart overigens ook waarom boeken en comics de sprong naar het witte doek vaak wél overleven: die kunnen namelijk dezelfde emoties oproepen. Als je de informatie van een comic vertaalt naar een film, verlies je immers geen emotionele capaciteiten. Integendeel: het feit dat helden opeens bewegen en complexere uitdrukkingen laten zien, biedt juist meer mogelijkheid tot het creëren van emotionele connecties. Je krijgt dus méér van 'het goede' als je een (strip) boek omzet naar een film, maar je krijgt altijd mínder van het goede als je een game omzet. Je zult altijd minstens één onderdeel van de game-ervaring moeten achterlaten: interactie.

KLOOF

Dit is de pijnlijke waarheid: games bieden dankzij interactie veel meer mogelijkheden en potentie dan film. Games kunnen alles wat films ook kunnen, inclusief een lineair verhaal vertellen, maar ook méér. Van een game een film maken is dus altijd een stap terug doen, en dat voelen we – bewust of onbewust. Dat de filmindustrie de laatste paar jaar op wanhopige wijze manieren probeert te verzinnen om films 'interactiever' te maken (IMAX-schermen, 3D-brillen en 4DX-effecten zoals bewegende stoelen), bewijst dat er qua mogelijkheden een gigantische kloof tussen film en games zit. Eentje die niet gedicht kan (en hoeft te) worden. De vloek zal dus helaas altijd blijven bestaan.

Maar gelukkig is er wel degelijk een manier om 'm te omzeilen: maak geen films die gebaseerd zijn óp games, maar maak films óver games! Want wat hebben films als TRON (1982), Scott Pilgrim vs. the World (2010), Wreck-It Ralph (2012), Jumanji: Welcome to the Jungle (2017) en Ready Player One (2018) met elkaar gemeen? Dat ze videogames niet proberen te evenaren of kopiëren, maar slechts willen aantonen hoe leuk gaming kan zijn als hobby en als onderdeel van populaire cultuur ... zoals alleen een goede film dat kan! ✖



The Crew 2





Op de E3 vorig jaar werd Florian aangenaam verrast door de eerste speelbare demo van The Crew 2. Nu mocht hij in Berlijn een paar uur écht helemaal los gaan met de game!

The Crew was absoluut vermakelijk, maar niet fantastisch. Het was vooral de gigantische open wereld die de game spectaculair maakte, en ook in The Crew 2 staat weer de hele map van de Verenigde Staten tot de beschikking. Deze keer is de wereld echter veel mooier en uitgebreider en heb ik oprecht zin om elk hoekje van de map te ontdekken.

MOEDERS MOOISTE

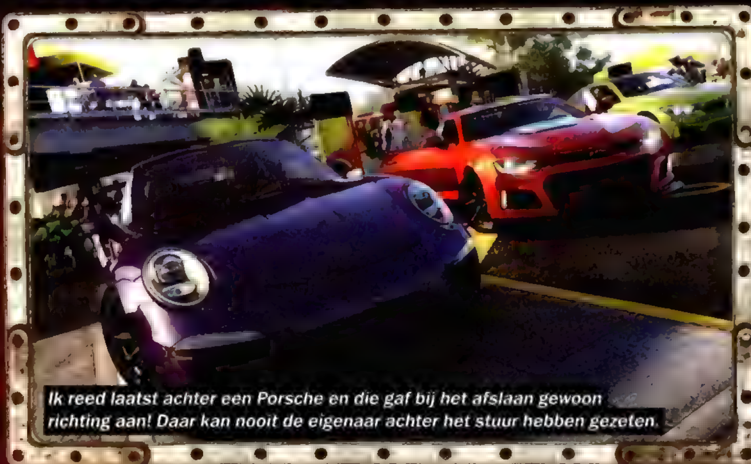
Het eerste dat me opvalt, is dat de game er grafisch een stuk beter uitziet dan zijn voorganger. Omdat de map zo gigantisch groot was, was het niet meer dan logisch dat The Crew 1 niet moeders mooiste was, maar The Crew 2 ziet er veel strakker uit. Ontwikkelaar Ivory Tower heeft de hele map van de VS dan ook compleet opnieuw opgebouwd en in feite niets uit het eerste deel hergebruikt. En dat is te zien!

Niet alleen de wereld zelf, maar ook de voertuigen hebben een flinke upgrade gehad. Uiteraard zit er weer een shitload aan gruwelijke auto's in, maar in The Crew 2 kunnen we nu ook losgaan met heel veel andere voertuigen, zoals vliegtuigen, boten en motoren. Ze zien er allemaal lekker strak uit en dat is best opmerkelijk in zo'n gigantische spelwereld.

ARCADEFUN

Net als in een hoop andere arcaderacers is ook het verhaal in The Crew 2 flinterdun; dat hadden ze net zo goed kunnen weglaten. Het gaat er namelijk om dat je de beste racer van het hele land wil worden en een eigen crew wil opzetten die het opneemt tegen de rest van de crews. Het slaat werkelijk nergens op, maar heel storend is het uiteindelijk ook weer niet, want het draait in The Crew 2 maar om één ding: dikke vette arcadefun!

De wereld nodigt namelijk enorm uit om ontdekt te worden, en dat is een feest met al die verschillende voertuigen. Omdat je nu dus beschikking hebt over boten en vliegtuigen, kun je elke


Ik reed laatst achter een Porsche en die gaf bij het afslaan gewoon richting aan! Daar kan nooit de eigenaar achter het stuur hebben gezeten.



Wat zou zo'n driekwart Ferrari tegenwoordig nou kosten?









hoek van de map verkennen en alleen daarmee kun je je al uren vermaken, zeker samen met een paar vrienden. Bovendien is er ook een hoop te doen in de vorm van verschillende races.

SWITCHEN

Er zijn normale races, waarin je van punt A naar B moet zien te komen, maar er zijn ook circuitraces, dragraces, je kunt in een rally meerijden, je kunt powerboatraces doen, er zijn Red Bull Air Race-events, je kunt met monstertrucks rotzooi schoppen en ga zo maar door. Er zijn veel meer mogelijkheden dan in het eerste deel en het mooiste van alles is nog wel dat je on-the-fly kunt switchen van voertuig.
In the Crew 2 kun je switchen wanneer je dat maar wil. Stel, je rijdt met je Porsche door de straten van New York, maar je wil de stad weleens van boven zien. Dan druk je R3 in op je controller, kies je je vliegtuig en binnen een seconde verandert je auto in een vliegmachine. Zodra je boven de stad richting het water vliegt, druk je nog een keer R3 in om te switchen naar je powerboat en zo over het water verder te knallen. Ik vond dat echt spectaculair, en dat is het understatement van het jaar.

SPEELTUIN

Binnen de kortste keren was ik gekke shit aan het proberen, door bijvoorbeeld gigantisch hoog boven het water te vliegen, te switchen naar de boot en in een vrije val het water in te storten om vervolgens verder te varen. Of proberen hoog in de lucht te switchen naar een auto en proberen op de hoogste wolkenkrabber te landen. De wereld is oprecht een speeltuin en The Crew 2 spoort je aan om dit soort leuke dingen uit te proberen. Met een paar vrienden wordt die lol nog eens verdubbeld. Het deed me hier en daar zelfs een beetje denken aan GTA Online.
Er is een shitload aan evenementen met alle verschillende voertuigen aanwezig, maar de meest spectaculaire events zijn die waarin je tijdens de race live van voertuig moet switchen. Zo begin je de race bijvoorbeeld op de weg en scheur je keihard richting de kust. Daar aangekomen neem je met je auto een schans richting het water, waar je precies op het juiste moment je voertuig in een boot verandert om verder te varen. Met je powerboat stuiter je over het water richting de andere kant van het water en net voordat je tegen de kade op dreigt te rammen, switch je naar je vliegtuig, om vervolgens weer in een auto te veranderen en zo langs de finish te rijden. Holy fock man, dit is arcaderacing van een hoger niveau!
Net als in het eerste deel kun je de hele game in co-op spelen. Je maakt simpelweg een crew aan in de game, nodigt je vrienden uit en de lol kan beginnen. Tijdens mijn speelsessie speel ik samen met drie andere journalisten en iedereen kan een event beginnen. De rest krijgt vervolgens vanzelf een pop-up met de vraag of ze mee willen doen. Niets is verplicht, want zelfs als je even geen zin hebt, blijf je in de crew zitten en kun je weer aanhaken als de rest klaar is met een event. Het werkt fantastisch en geeft iedere speler de vrijheid om te doen wat hij of zij wil.

GEPOLIJST

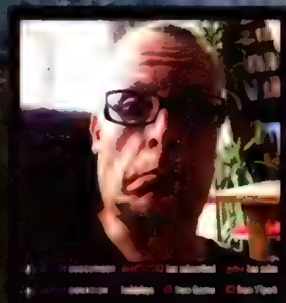
Na deze speelsessie heb ik alleen maar meer zin gekregen in The Crew 2. Het heeft er alle schijn van dat deze game op alle vlakken beter wordt dan zijn voorganger, maar de game moet nog wel een beetje worden gepolijst voordat hij eind juni uitkomt. Er zijn nog wat grafische glitches, de framerate kakt op drukke momenten in en de game heeft last van pop-up en textures die iets te laat inladen. Dat is vooral irritant wanneer je met 300 km/u door de straten scheurt en er opeens een tegenligger voor je neus spawned. Dat moet zeker worden rechtgetrokken voor release.
Toch twijfel ik er inmiddels niet meer aan dat The Crew 2 een leuke game gaat worden. Vooral met wat vrienden wordt het fantastisch om de map als speeltuin te gebruiken, en door de vele verschillende voertuigen en het feit dat je on-the-fly kunt switchen, zal dit wekenlang interessant blijven. Als de game in de tussentijd nog netjes wordt afgewerkt, kunnen we uitkijken naar een topzomer in de United States of America, baby! ✖


'En toch vind ik mijn sloepje mooier. Wisten jullie trouwens dat die bij mijn huis aan mijn eigen steiger ligt?' – Ed





STREAMING
NEEMT DE WERELD OVER



Streaming is hot. Zo hot zelfs dat sommigen beweren dat de livestream over een paar jaar dé plek is waar gamers hun info halen. Populaire streamers zijn vanaf dat moment de helden in de gamewereld. Hoe waarschijnlijk is dat scenario en hoe word je een goede streamer, zodat je straks op die hype kunt meeliften? JJ zocht het uit.



Het live streamen van games groeit razendsnel in populariteit. Een groot deel van de jongeren kijkt inmiddels dagelijks naar een stream. Twitch had onlangs op één dag zelfs meer kijkers dan CNN. Sommige analisten beweren dan ook dat de livestream zeer snel de nummer 1 informatiebron voor gamers wordt – en in Azië is dat op sommige plekken nu al het geval. In China en Taiwan is het publiek voor streams vele malen groter dan dat van gamemagazines of -websites. En hé, bij de PU streamen we ook steeds vaker.

OMSCHOLEN

Ik zou mezelf willen omschrijven als oldskool. Ik ben grootgebracht met kranten en bladen en ik lees nog steeds liever een goede stuk in een gamemagazine dan dat ik een stream bekijk. Het 'papieren' tempo bevalt me prima. Ik vraag me echter steeds meer af of mijn manier van 'nieuwsgaring' nog wel van deze tijd is. Is de livestream niet veel beter geschikt om een goed beeld van een game te krijgen? En hebben streams op termijn de potentie om de rol van de traditionele media over te nemen? En hoe word je eigenlijk een goede streamer? Hoe je een goede gamejournalist wordt, dat weet ik wel, maar een goede streamer? Wie weet kan ik me nog omscholen.



VRIJHEID

Dé manier om antwoord op deze vragen te krijgen, is door het gewoon aan een aantal bekende en ervaren Nederlandse streamers te vragen. Ik neem dus contact op met Yarasky, SanDDayHD, Maxime MXM, Stefan 'NowayNL' Marbus, KOOLEIN en een oude bekende van de PU: Skate. Voor mij is een gamestream puur entertainment. Of zit ik dan fout? Is een livestream meer dan dat en misschien wel de beste manier om een spel als consument te leren kennen? Beter nog dan een 'platte' review?

Yarasky, een van de meest populaire streamers van de Benelux, vindt van wel: "Bij het lezen van of kijken naar een review krijg je een duidelijk overzicht van de game, maar dat overzicht is wel kort en snel. Bij het kijken van livestreams krijg je daarentegen vele uren lang heel veel van de game te zien, waardoor je er makkelijker een eigen mening over kunt ontwikkelen."





0:03 / 0:47










Ook KOOLEIN erkent de kracht van de livestream op dit gebied: "De kijker heeft met een stream langer de tijd om een oordeel over een bepaalde titel te vellen. Reviews zijn doorgaans momentopnames van een game. Daarbovenop heeft de kijker ook nog eens de vrijheid om vragen te stellen omtrent zaken als AI, gameplay en storyline."
Ook Stefan Marbus vindt de stream een fijn middel om een game te leren kennen: "Ik speel graag nieuwe games op streams, omdat je er dan samen met de kijkers achter probeert te komen hoe alles werkt. Samen zie je gewoon meer en kun je tips en tricks uitwisselen. Hierdoor krijg je een goede indruk van een spel."
Skate is sceptischer. "Er is geen beste manier. Ik denk wel dat gamestreams de traditionele, goed onderbouwde review prima kunnen ondersteunen. Met een livestream komt een game echt tot leven, terwijl een review vooral zorgt voor de broodnodige diepgang en duiding. Een gamerecensent zal een game vaak toch op een andere manier benaderen dan een streamer, die een game speelt voor een groep kijkers. Hij moet immers ook entertainen."

STREAMS VS. VIDEOREVIEWS

De meeste streamers zien de stream dus als een ideaal middel voor gamers om een spel goed te leren kennen. Betekent dit dan ook dat de livestream straks het dominante medium gaat worden in de game-industrie? Maxime denkt dat dat best weleens zou kunnen gebeuren: "Streaming wordt steeds groter en groter. Vooral omdat je direct contact met de kijkers hebt, wat bij video's niet het geval is. Groot beletsel is wel dat je video's op elk moment van de dag kunt bekijken, wat bij een livestream weer niet zo is. Achteraf streams kijken is namelijk veel minder tof omdat de interactie dan weg is."
Ook Skate ziet de potentie van streaming:



"Streaming zou dominant kunnen worden, al hoop ik wel dat de traditionele media hun stempel kunnen blijven drukken. Zij zorgen toch vaak voor een kritische noot en kijken anders naar games dan streamers, die veelal uit zijn op het vermaken van hun kijkers en zich veel minder richten op het 'ontleden' van games. Belangrijk is ook dat je als gamer niet te veel gespoiled wilt krijgen. Een review kan alle sterke en zwakke punten van een game blootleggen zonder bijvoorbeeld iets als het verhaal uit de doeken te doen."
Yarasky sluit zich bij Skate aan: "Livestreams zijn lang en worden steeds populairder onder de jongeren, maar niet iedereen heeft de tijd om dat te bekijken, dus blijft er altijd publiek voor de snelle reviews op websites of YouTube."
SanDDayHD sluit af: "Ik denk niet dat streaming de belangrijkste vorm wordt, maar wel een van de belangrijkste. Iedereen die ik ken en spreek heeft altijd wel een livestream op de achtergrond aanstaan terwijl ze zelf aan het gamen zijn. Het is een soort tv-kijken geworden."

JE EIGEN KANAAL

Als streaming zo succesvol wordt, kun je ervan uitgaan dat veel jongeren zelf willen gaan streamen. Misschien ik ook wel. En de barrière om 'mee te doen' is klein: diploma's, opleidingen en sollicitaties zijn niet vereist. Nee, iedereen met een pc, console, camera en microfoon kan zijn eigen tv-kanaal beginnen. Maar hoe word je nu echt goed en hoe kun je een schare fans verwerven?
Maxime: "Er is geen vaste formule tot succes. Doorzetten is wel erg belangrijk om ergens te komen met het streamen. Fans bouw je echt langzaam op. Verder moet je iets hebben wat jouw content uniek maakt. Zo kun je heel goed zijn in een game of sterke humor hebben."
Ook Skate hamert op de lange adem: "Zorg in eerste instantie voor consistentie, het liefst door middel van vaste streamdagen. Kijkers hebben behoefte aan vastigheid. Behandel je kijkers daarnaast met respect en zorg ervoor dat ze zich op hun gemak voelen. Zorg er verder voor dat je streams kwalitatief goed in elkaar zitten en, ook niet onbelangrijk: wees vooral jezelf en ga niet de grote bekende streamers zitten imiteren. Het laatste waar kijkers op zitten te wachten, is een slap aftreksel van een grote broadcaster."

BELOON JE COMMUNITY

Stefan Marbus erkent ook dat je niet zomaar een succesvol streamer wordt: "Een aantal vaste dagen per week streamen zodat je kijkers weten wanneer je live gaat, is extreem belangrijk. Ik moet zeggen dat ik zelf qua streamschema weleens steken laat vallen. Maar ik probeer mijn kijkers altijd te informeren via mijn andere social media-kanalen om ze naar Twitch te laten komen als ik live ga."
Ook Yarasky hamert op de vaste tijden: "Dedicated streamen voor je kijkers, waardoor je op veel momenten per week op vaste tijden live bent. Het belangrijkst is daarnaast altijd jezelf zijn, doen waar je je het fijnst bij voelt en je publiek entertainen op je eigen manier – dus niet die van een ander overnemen, want dat gaat nooit werken!"
KOOLEIN: "Er is geen echte formule om succesvol streamer te worden. Er zijn echter wel een paar zaken die je een eind op weg kunnen helpen. Consistent zijn bijvoorbeeld. Zeg je dat je maandag live gaat, zorg dan ook dat je maandag live gaat! Gebruik je chat: je bezoekers vormen een heel belangrijk onderdeel van een stream. En probeer ook dingen terug te geven aan je community/chat: beloon ze met giveaways, gekke streams of wat je ook maar kunt verzinnen. Vinden ze altijd leuk!" ✖












OP NAAR 24 OKTOBER 2008!

SAMUEL REVANCHEERT ZICH MET...

DEAD SPACE

Je hebt van die games die door iedereen gespeeld moeten worden. Maar zelfs bij de meest professionele gamers – we bedoelen dus PU-redacteuren – schiet er weleens een topper tussendoor. In de rubriek Revanche krijgt een redacteur de kans dat alsnog goed te maken. Deze maand gaat Samuel dan eindelijk aan de slag met Dead Space!

Wie mij een beetje kent, weet hoe achterlijk veel ik van Resident Evil 4 hou. Het is mijn meest herspeelde game aller tijden, en ik ben er nog altijd van overtuigd dat er geen andere game bestaat die qua design, tempo en balans zo perfect in elkaar zit als dit meesterwerk van Shinji Mikami. Waarom ik het hier, in de Revanche-rubriek, over Resident Evil 4 heb? Omdat ik zó veel van die game hou dat ik, in de jaren sinds z'n release, ook de vele klonen ervan heb gespeeld. En ik dacht ze allemaal te hebben gehad: Cold Fear, Deadly Premonition, The Evil Within, Shadows of the Damned, Resident Evil 5 en 6, en ga zo maar door.

BELACHELIJK

Nou, niet dus. Ik wilde Dead Space in eerste instantie spelen omdat het een van de laatste nieuwe franchises van EA was die nog écht goed bleek, maar tot mijn verbazing kwam ik erachter dat het ook nog eens een Resident Evil 4-kloon is. Waarom heeft niemand mij dat eerder verteld!? Het geknal, het claustrofobische over-de-schouder-perspectief, het upgraden van wapens, de verschrikkelijk gemuteerde mens-monsters ... Dead Space is Resident Evil 4 in de ruimte! En mijn god, wat zijn die monsters – de Necromorphs – heerlijk ranzig. Ze zien eruit alsof iemand zo hard heeft geniest dat hun binnenkant aan de buitenkant kwam te zitten, en ze vervolgens ook hun armen hebben vervangen voor messen. Het slaat nergens op, maar het is fucked up, en zo hoort 't ook.

DIËGETISCH

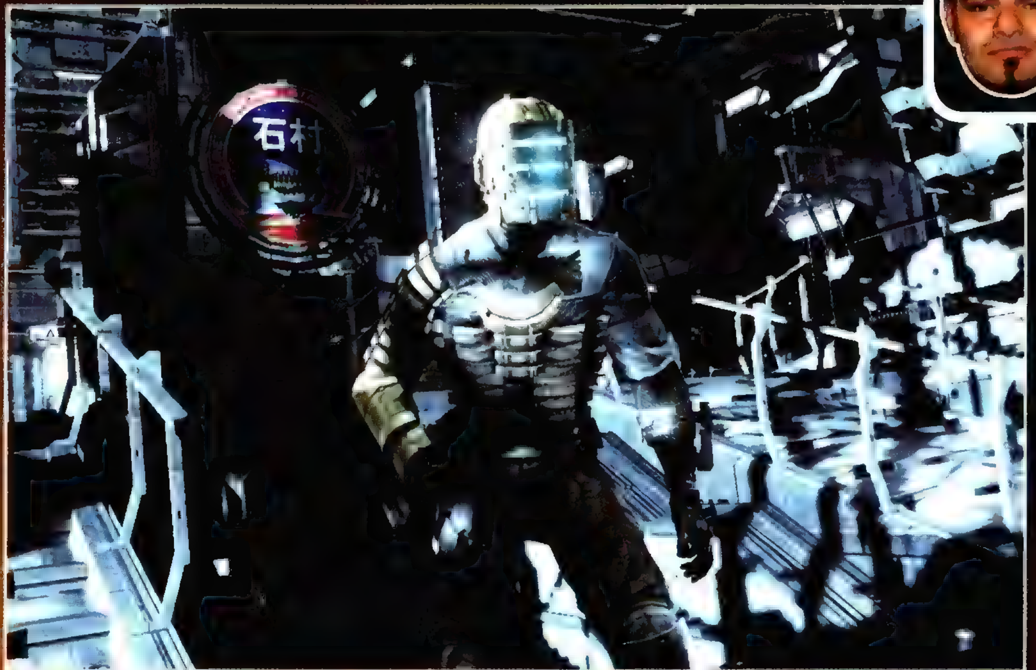
Ik ben Dead Space gaan spelen om twee pagina's in dit toffe blaadje te vullen. Ik ben Dead Space gaan úitspelen omdat het lijkt op Resident Evil 4. En ik ben van Dead Space gaan hóuden dankzij z'n eigen kleine ideeën die de game net genoeg eigen identiteit geven. De besturing is bijvoorbeeld wat soepeler dan in Resident Evil 4; in Dead Space kun je daadwerkelijk strafen! Deze verhoogde mobiliteit wordt gecounterd met de neiging die de game heeft om vijanden zowel vóór je als achter je te spawnen, waardoor je continu paniekerig moet draaien. Dat zorgt weer voor een heel andere dynamiek dan in z'n overduidelijke inspiratiebron. Het tofst vind ik echter hoe goed Dead Space z'n best heeft gedaan om alles consistent te houden. Er staan geen healthbars of cijfertjes op het scherm en alle informatie die we willen, is zichtbaar via middelen die hoofdrolspeler Isaac Clarke óók tot z'n beschikking heeft. Wil je weten hoeveel health hij nog heeft? Dan hoef je alleen maar naar de lichtjes op z'n pak te kijken. Wil je de kaart erbij pakken of je inventory checken? Dan kun je de game niet pauzeren en even naar een menu gaan; Isaac opent dan een hologram voor zichzelf. Deze dingen zuigen je helemaal op in de game. Ont-











wikkelaars zouden dit eigenlijk vaker moeten doen!

VACUÜM

Niet elke creatieve keuze die Dead Space heeft gemaakt is even sterk. De game speelt zich af op het ruimteschip Ishimura en je navigatie door dit schip vereist daardoor behoorlijk wat backtracking. Normaal ben ik best een groot fan van dit soort zaken – het zorgt immers voor een intiemere connectie met de speelwereld – maar er waren momenten waarop dit voor een dip in de game zorgde, mede omdat niet elk gebied van het schip even uniek is vormgegeven. De game is daarnaast klaarblijkelijk erg trots op z'n puzzelsegmenten, zoals de antizwaartekrachtkamer, waar je met je laarzen op een platform kunt blijven 'plakken' en je jezelf vervolgens van platform naar platform moet lanceren. Het desoriënterende element hiervan is aanvankelijk erg tof, maar wordt uiteindelijk erg gimmicky en oppervlakkig in een game die tof genoeg is door je simpelweg nietig te laten voelen in het oneindige vacuüm van de ruimte, terwijl het maar lugubere monsters naar je blijft smijten.

DEAD

Een ander element wat mij niet per se bekoorde, maar wat de meeste mensen blijkbaar wel heel erg tof vinden aan Dead Space, is het verhaal. De game neemt zichzelf erg serieus en dat merk je nergens zo goed als in de plot, dat om de zoektocht naar Isaacs vrouw draait. Resident Evil 4 daarentegen laat je ook wel in je broek schijten, maar vindt het net zo oké om zichzelf belachelijk te maken. Ik prefereer die tweede benadering; de serieuze porem van Dead Space voelt af en toe wat pretentieus aan. Dit is en blijft immers een game waarin je monsters kapot moet knallen die eruitzien als iets wat ik in m'n wiskundeschrift kon hebben getekend toen ik veertien was. Toegegeven, het verhaal wordt uiteindelijk best wel slim en tof, met een paranormale twist die me erg liet denken aan de film Event Horizon, maar wat mij betreft is de gameplay koning in deze game. Al verdient de belichting ook wel een dikke pluim, hoor, want het samenspel tussen licht en donker zorgt niet alleen voor spanning, maar weet ook op een slimme manier te verbloemen dat ik een tien jaar oude game zat te spelen. Ook dát deelt Dead Space met Resident Evil 4: zelfs in het jaar 2018 is het nog prima speelbaar! Dit is een franchise die van mij echt weer tot leven mag worden gewekt. ✖

Game: Dead Space
Release: 24 oktober 2008
Reden van niet spelen: Tja, 2008 was een behoorlijk goed jaar voor games: Left 4 Dead, Devil May Cry 4, Super Smash Bros. Brawl, Metal Gear Solid 4, Gears of War 2, SoulCalibur IV, Burnout: Paradise, Ninja Gaiden II, God of War: Chains of Olympus ... Ik kwam simpelweg niet aan Dead Space toe.
Verouderd: Nauwelijks! De graphics zijn technisch wat achterhaald, maar de game is op visueel gebied dusdanig creatief sterk dat dit niet erg opvalt. Ook weet men vandaag beter hoe je horror echt eng moet maken, maar wat die actie betreft is Dead Space nog steeds top notch.
Aanrader: Zeker weten. De onvervalste combinatie tussen shooter en survival-horror is vandaag de dag erg zeldzaam en Dead Space bevat genoeg toffe ideeën, ranzige designs en memorabele momenten om ook anno 2018 gespeeld te mogen worden.

2008 SCORE **74**



"Ondanks het feit dat Dead Space weinig origineel is, heb ik me qua verhaal kostelijk vermaakt."

2009 Release Dead Space: Extraction

2010 Release Dead Space: Ignition

2011 Release Dead Space 2

2011 Release Dead Space (mobile)

2013 Release Dead Space 3

2018 SCORE **83**



Dead Space is de bastaardzoon van de beste game ooit gemaakt – Resident Evil 4 – en je merkt dat ie erg veel kwaliteiten aan z'n vader te danken heeft. Helemaal prima natuurlijk. Ach, ik denk dat ik Dead Space 2 en 3 ook maar even in huis ga halen!







Kaf van het koren

Een lawine aan Battle Royale-games



Het battle royale-genre is dankzij PlayerUnknown's Battlegrounds en Fortnite een hype van ongekende omvang. En dan weet je dat er de komende periode een ware lawine aan klonen over de gamers heen wordt gestort. JJ zet z'n kroon recht en checkt wat ons te wachten staat.

Een lawine is de juiste term, want hoe kun je het anders noemen als er momenteel aan bijna een dozijn battle royale-games wordt gewerkt? Twaalf stuks! Plus nog een hoop geroezemoes rond bekende franchises die een BR-modus in hun 'oude' serie willen stoppen. Het is net alsof ik de totale gestoordheid rond de MMO (met World of Warcraft als aanstichter) en de MOBA (dankzij DotA en LoL) herleef. Een nieuw type game scoort gigantisch en iedereen duikt erop, waarna driekwart gruwelijk faalt omdat gamers niet tien dezelfde spellen willen en kunnen spelen. Tja, duh ...

Zakelijk gezien begrijp ik zo'n hype wel. De kans dat je scoort met een kloon is procentueel nu eenmaal groter dan wanneer je met écht iets nieuws op de proppen komt. Je kunt meeliften op iets wat bekend is, hoeft het wiel niet opnieuw uit te vinden en je maakt in elk geval iets wat gamers tof vinden. En natuurlijk is er ook zeker ruimte voor meer battle royale-games. Maar dan moeten ze wel een aantal unieke elementen bevatten. Ik spitte daarom alle in productie zijnde BR-titels door en haalde er de games uit die kunnen opvallen – positief én negatief.

Radical Heights



De nieuwe game van Cliff Bleszinski en Boss Key Productions is – hoe kan het ook anders – een battle royale-game. Boss Key moet door de strop van Lawbreakers snel scoren, en dan ligt dit populaire genre natuurlijk voor de hand. Het unieke aspect aan de game, waar momenteel al een erg vroege Early Access-versie van speelbaar is, wordt het eighties retrosausje. Voor de rest doet het behoorlijk denken aan Fortnite, maar dan zonder het bouwelement. De vraag is of die saus wel aanslaat bij de veelal jonge gamers die BR groot hebben gemaakt. Want wat weten zij nu van Army Men, pornosnorren en Iron Maiden?

Kans van slagen:



Hunt: Showdown



De battle royale-game van Crytek is er eentje waarvan veel kenners hoog opgeven. En ik doe dat ook. Crytek is altijd al een ontwikkelaar geweest die ik kon waarderen, en ik baal nog steeds dat er geen nieuwe Crysis-games meer verschijnen. Hunt: Showdown is een prachtige BR-game met een duidelijk eigen gezicht. Niks met honderd man uit een vliegtuig op een eiland donderstralen en dan kijken wie er overblijft, maar een duistere mix van op monsters jagen en zien te overleven. Doel één is met een teamgenoot het monster op de map te vinden en te doden, doel twee is te voorkomen dat andere teams dat beest eerder opsnorren. Dat doe je door ze te mollen met bogen, werpmessen en vallen. Je kunt veel zeggen van Crytek, maar niet dat ze voor de gemakkelijke en traditionele BR-inkopper gaan. Daar hou ik van!

Kans:





SOS

Een BR-game met een slimme insteek. Want wat heeft het genre mede groot gemaakt? Livestreams natuurlijk! In SOS doe je mee aan een survival-televisieshow waarin je vooral de kijkers voor je moet zien te winnen. Zij bepalen namelijk welke items uit helikopters in de arena worden gedropt. En er ligt niet veel in de map. Kijkers bepalen ook het eind van de match. Zij kiezen namelijk de drie spelers die uit de arena worden gehaald. SOS is niet helemaal mijn ding, maar dat waren Idols en The Voice of Holland ook niet, en die programma's scoren als een malle.

Kansen:





Mavericks: Proving Grounds

Mavericks is een BR-variant van ontwikkelaar Improbable die vooral gaat voor het predicaat 'wij hebben de grootste'. Als alles lukt bij deze ambitieuze productie, kun je straks in het begin met – hou je vast – 400 man tegelijk aan de slag. En in de tweede fase van de ontwikkeling gaan ze zelfs voor 1000 man. Nu gaat het gezegde 'meer is beter' niet altijd op en echt speelbaar bewijs van de haalbaarheid van dit aantal is er nog niet geweest. Maar ambitie kun je Improbable in elk geval niet ontzeggen. Mavericks gaat deze zomer in bèta. Naast de honderden spelers draait het verder om grote maps van 12 vierkante kilometer(!) en realisme. Zo kun je opponenten opspeuren door hun sporen in de modder te volgen en kun je ook aan struiken zien of er iemand langs is gelopen. Intrigerend op zijn minst!

Kansen:







Scum

Scum is een BR-game die kiest voor de simulatiekant zonder in een Arma te veranderen. Het spel houdt echt bij wat de gevolgen van jouw handelingen zijn voor lijf en leden. Leuk natuurlijk, al dat rennen en springen, maar dat kan alleen als je genoeg energie hebt. En hoe krijg je energie? Inderdaad, door te eten. Wat gebeurt er als je veel eet en veel traint? Dan word je groter. En wat gebeurt er als je groter wordt? Dan word je trager. Wat gebeurt er tot slot met al dat eten en drinken in je lichaam? Dat moet eruit. Voilà, de eerste game waar je ook moet pissen en schijten om optimaal te kunnen knokken. Ga jij maar eens met een AK-47 schieten als je blaas overloopt. Scum is het ware leven in een BR-setting. Een dik pluizig kippenpak aan? Kan, maar dan ben je of trager, of je moet meer trainen om het gewicht te dragen. En spring niet in het water met dat pak, dan wordt ie twee keer zo zwaar. Heerlijk!

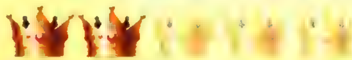
Kans:



Darwin Project

Ook Darwin Project van Scavengers Studio heeft een eigen aanpak. Weliswaar word je hier als speler net als bij de meest BR-games op de map gegooid, waarna je moet proberen als laatste over te blijven, maar deze game werkt niet met een steeds kleiner wordende cirkel. Scavengers Studio geeft de speler in plaats daarvan allerlei tools om de andere spelers te vinden. Zo kun je sporen volgen in de sneeuw (het spel speelt zich af in een bevroren wereld) of je kunt een kaart vinden waarop alle locaties van de tegenstanders worden aangegeven. Dat is zeker een geinige twist, die tot een andere manier van spelen leidt (minder campen), maar of het genoeg is om echt succesvol te zijn, betwijfel ik nog.

Kansen:



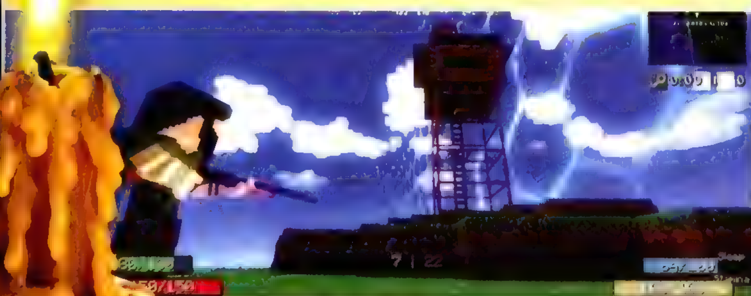


Survival Games: Battle Royale

De BR-game met een titel die gemaakt lijkt om vooral hoog in Google te eindigen. Echt speciaal is de game dan ook niet, ware het niet dat het er erg Minecraft-achtig uitziet en je (geheel volgens traditie) ook zelf maps kunt maken. Dat is natuurlijk wel tof, maar of de BR-fan ook daadwerkelijk zit te springen om zelf te gaan knutselen, waag ik te betwijfelen. Hoewel er in Fortnite natuurlijk heel wat wordt afgebouwd.

Kansen:





De royale geruchten

Call of Duty: Black Ops 4

De singleplayercampagne wordt mogelijk vervangen door een battle royale-modus. Dat zou echt een opvallende zet zijn en gek genoeg om weleens waar te kunnen zijn.



Halo 6

Er zou naar verluidt worden gewerkt aan een grote War-modus met battle royale-elementen. Het is mogelijk, maar ik vraag me af of het echt bij de franchise past.

Battlefield

Er zou worden gewerkt aan een BR-modus voor de nog naamloze nieuwe Battlefield. Klinkt logisch, want de grote maps in Battlefield passen prima bij het genre. Ik ben echter wel sceptisch over eventueel succes, meer nog dan bij het arcade-achtige Call of Duty. Ik zie de BF-fan gewoon niet met een vergiet op zijn of haar kop over het slagveld denderen.

Red Dead Redemption 2

Er zijn geruchten over een BR-modus in de multiplayer, maar ik betwijfel het. Rockstar heeft het volgen van een hype niet nodig. Ik zie eerder een lichte BR-variant verschijnen in Red Dead Online. ✖

DE DUISTERE ZIJDE VAN OPEN-WERELDGAMES

MISSIES DIE JE NIET WIL SPELEN

Wat Wouter betreft is het open-wereldgenre de ultieme evolutie van de videogame. Althans, in potentie dan. Want de enorme vrijheid die de GTA's en Far Cries van deze wereld bieden, heeft ook een schaduwzijde ...

'Tell us all, Admiral! Is that the price of freedom?', schreeuwt Colonel Blair (gespeeld door niemand minder dan Mark 'Luke Skywalker' Hamill) naar Admiral Geoffrey Tolwyn (gespeeld door Malcolm 'A Clockwork Orange' McDowell) in Wing Commander IV: The Price of Freedom. Nou, beste Blair, inderdaad! De prijs van vrijheid is dat de ontwikkelaar niet meer helemaal weet wat ie ermee aan moet, dat het 'alles kan en alles mag'-principe een beetje doorslaat en de speler dingen aan het doen is die hij of zij eigenlijk helemaal niet wil doen. En ja, daar zijn genoeg duistere voorbeelden van ...

DIEREN DODEN

Ik vind diertjes lief en ze zijn inherent onschuldig, ook de roofdieren, dus waarom zou ik digitale fauna willen doden? Ik zou ze veel liever willen vangen om mijn eigen dierentuin te bouwen! Maar nee, afslachten moeten we ze! Zoals in deze kansloze missies:

FAR CRY 5
Flavor Country

Een of andere hillbilly-mompelaar in Hope County wil graag roadkill-vlees voor op z'n barbecue, en aangezien jij toch niets beters te doen hebt (een religieuze cult uitschakelen, misschien?), stap je in de auto om dieren met geweien plat te rijden. Wat een lol ... -_- Op een gegeven moment had ik een hertje klem tussen m'n auto en een grote steen, maar ik moest 'm letterlijk vier keer pletten tussen steen en bumper om 'm af te maken. Misschien omdat ik op Hard speel en de dieren dus ook meer hitpoints hebben? Hoe dan ook, het was heart breaking!





RED DEAD REDEMPTION
Master Hunter Challenges

Eigenlijk niet echt een missie, maar een gameplay-challenge, maar dan nog. Die Bison Rifle die wil je hebben, dus daar ga je dan: eerst vijf arme coyotes afknallen en villen, dan vijf hertjes, vijf wolven met je fucking mes nog wel en voor rank 6 moet je zelfs VIJFTIEN verschillende diertjes doden! Tegen rank 10 ben je al ongevoelig geworden voor al het dierenleed, maar je digitale karma zal er niet beter op zijn geworden.



GRAND THEFT AUTO IV
Flying Rats

Eigenlijk is het best wel leuk om allerlei bijzondere plekjes in Liberty City af te gaan op zoek naar collectibles, maar waarom moeten het nou duiven zijn die je tot bloederige pulp dient te schieten!? Duiven zijn hilarische beesten die leuke, ontspannende geluidjes maken, op en neer gaan met hun hoofd als ware het bobbleheads en vaak half gehandicapt zijn omdat ze in een hostile environment leven wat hen dan weer het nodige karakter geeft. Die moet je toch niet doodschieten!



ESCORTMISSIES

Het is een beetje een cliché en dus weten we het allemaal wel, maar de minst leuke momenten in een (open) wereldgame zijn meestal de missies waarin je iets of iemand ergens naartoe moet begeleiden, terwijl je aan alle kanten belaagd wordt door vijanden die er alles aan doen om fucking irritant te zijn. Laten we even vergeten dat escorteren ook een heel effectief middel kan zijn (The Last of Us, BioShock Infinite, Ico) en ons focussen op de crap.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
The Tax Master

Een game zo propvol als AC Origins moet natuurlijk hier en daar wel een crappy missie hebben, en behalve de honderdduizenden keren dat je een bewusteloos of gewond iemand ergens heen moet dragen (Ubi is trots op haar til- en draaganimaties, dat is duidelijk), moet je in dit geval een dude genaamd Harkhuf 'escorteren'. Ik schrijf dat tussen aanhalingstekens, want deze gast doet waar de fuck hij zin in heeft en rent linea recta, dwars door groepen vijanden heen, naar z'n doel. Dat was prima geweest als Harkhuf een slimme knakker was, maar helaas! Dit is geen pretje op Hard, mensen.



JUST CAUSE 3
Turncoat

Zeno zit in een helikopter en Mario in een auto; aan Rico om hen te verdedigen tegen golven aan baddies. Dit kan op zóveel manieren mis gaan, inclusief glitchende physics, auto's die te dicht naast Mario exploderen, een klein inschattingsfoutje als je van grappling hook naar parachute gaat en zelfs game breaking bugs, dat het een klein wonder is als je 'm in één keer haalt.





VOLGMISSIES

Iemand volgen klinkt als iets dat perfect is voor een open-wereldgame. Per slot van rekening maak je daarin prima gebruik van het feit dat de wereld, eh ... open is. Maar terwijl het in het echt vast en zeker spannend is om achter iemand aan te zitten terwijl diegene het niet door heeft, houdt het je in een game amper wakker.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Wrong Side of the Tracks

Met 'volgmissies' bedoel ik natuurlijk geen spectaculaire achtervolgingen, maar dat je ongezien achter iemand aan moet. Deze legendarische GTA-missie is echter een uitzondering, want dit is weldegelijk spectaculair ... alleen ook kneiterfrustrerend. CJ moet op een motor een trein achtervolgen, waarbij elk minuscuul foutje funest is. Spring verkeerd en je bent fucked, schiet de vijanden op het dak niet op tijd dood en je bent screwed, wees te langzaam en je bent ... nou, je snapt het wel. 'All we had to do, was follow the damn train, CJ!'

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
The Lost Pilgrimage

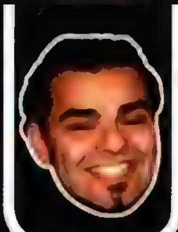
Deze missie neemt het slechtste van twee werelden en combineert het schaamteloos in één ellendige, veel te lange en frustrerende trial & error-missie. Link moet een Korok genaamd Oaki volgen, maar zodra onze groengeklede held gezien wordt, moet je meteen opnieuw beginnen vanaf het begin! Inderdaad, geen checkpoints, want dat zou het minder kut maken. En ik zal je vertellen dat het een totale hel is om te zorgen dat het schijtbeest je niet ziet! Falen zal je, en vaak. Een stealth/volg-missie van abominabel niveau dit; totaal niet in lijn met de rest van de game. ✖



NO MORE FILLER!

Kijk, een lege wereld is killing voor een sandbox/open-wereldgame, dat snap ik. Maar vullen om het vullen, daar wordt de algehele beleving ook niet veel beter van. Gelukkig leren ontwikkelaars zoals Ubi en Rockstar met elk deel van hun open-wereld-series meer, en leren ontwikkelaars zoals Guerrilla dáár weer van, zodat zij met Horizon Zero Dawn al heel veel kutmissies hebben weten te vermijden. Zo zijn escort- en stealth-missies al een stuk schaarser en games zoals The Witcher 3 hebben amper sidequests zonder inhoud. Samen werken we aan een betere open wereld!





Bijna iedereen leek de excentrieke shooter TimeSplitters twee generaties geleden te hebben gespeeld, maar tegenwoordig hoor je er niemand meer over. Waar blijven de smeekbedes voor een vierde deel? En vooral: waarom vecht niemand voor een HD-remaster van deel 2, het hoogtepunt van de franchise?!



SAMUELS GAME-MONUMENT

TIMESPLITT

'Ja oke, op het gebied van first-person shooters voor consoles heeft Halo de meest epische singleplayer-campaign ooit, maar heeft 't ook multiplayer-battles waarin je als een kok in een Chinees restaurant met dubbele tommyguns op gigantische eenden kunt schieten?' Mijn maat keek me even verward aan, zei niks terug, schudde z'n hoofd en liep weg. Discussie gewonnen!
Nou zou ook ik een paar jaar later de Halo-franchise volledig omarmen, maar dat verandert niets aan mijn mening dat TimeSplitters 2 de allerleukste first-person shooter van het PS2-GameCube-Xbox-tijdperk is. Ja, zelfs leuker dan Halo: Combat Evolved! En nee, TimeSplitters 2 heeft geen groots, bioscoopwaardig verhaal, inventieve combat-mechanics of revolutionaire multiplayer, maar het heeft wel absurd veel humor en charme, en genoeg content om de eenzame speler een paar weken zoet te houden.

"Apen met laserguns, zombiechicks met tasers en sneeuwpoppen met vlammenwerpers!"

Elke keer dat er een HD-remaster van een oude game wordt aangekondigd, kijk ik dan ook hoopvol naar de sterren, biddend dat het eindelijk om TimeSplitters 2 HD gaat.

Objectives

TimeSplitters 2 is ontwikkeld door Free Radical Design. Als die naam je weinig zegt, niet getreurd, want grote kans dat de naam Rare je wel wat zegt. Rare is namelijk de studio achter legendarische console-shooters GoldenEye 007 en Perfect Dark, en veel van de gasten die aan die games hebben gewerkt, verlieten het bedrijf om bij Free Radical Design te gaan werken. Als ik old skool gamers dus met één zin moet uitleggen waarom de TimeSplitters-serie hun enthousiasme verdient, dan is het: 'Omdat het de onofficiële, moderne opvolger is van modderfokking GoldenEye, yo!' Nergens is dat beter zichtbaar dan in het openingslevel van TimeSplitters 2, dat zich – net als bij GoldenEye – afspeelt op en nabij een Russische dam. En net als bij GoldenEye kon je niet blind door het level rennen en alles afknallen wat je tegenkwam, maar moest je objectives voltooien (waarvan het aantal groeide naarmate je op hogere moeilijkheidsgraden speelde), zoals een satellietschotel vernietigen, de stroom van een faciliteit activeren, archiefkasten opblazen en een helikopter neerhalen met turrets. Awesome.



Rondborstig

Het grootste verschil tussen TimeSplitters 2 en een game als GoldenEye 007 is echter de gevarieerde, eclectische manier waarop het verhaal (en dus ook het daadwerkelijke geknal) van TimeSplitters 2 zich ontvouwt. Althans, 'verhaal' ... De plot is nog dunner dan mijn snikkel tijdens een nieuwjaarsduik: aliens lopen met de tijd te kloten en jij moet door de tijd reizen om hun tijdkristallen te jatten. Het is een verhaal van niks, maar genoeg alibi om elk van de tien levels in een volledig andere tijdsperiode en setting te laten afspelen. Een Siberische dam in de 20ste eeuw, Chicago in de jaren 30, Neo-Tokio in 2020, een buitenaardse planeet in de 22ste eeuw, het Wilde Westen, een Azteekse tempel, een robotfabriek in 2400, et cetera, enzovoorts.
Dat zorgde niet alleen voor gevarieerd leveldesign, maar ook continu voor volledig nieuwe vijanden, wapens en objectives. De ene keer moest je rondborstige dames met ouderwetse shotguns tegen zombies beschermen, de andere keer was je enorme golems aan het neerhalen met een kruisboog die vuurpijlen afschoot – niets was te gek.

Mikken

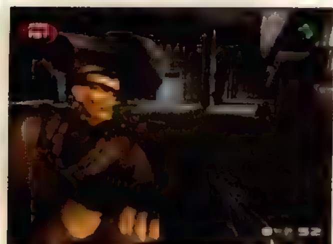
Dat was niet het enige waarmee TimeSplitters 2 zichzelf wist te

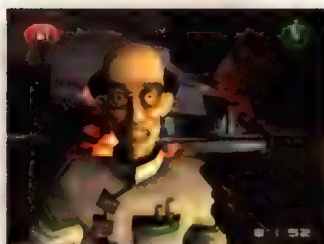
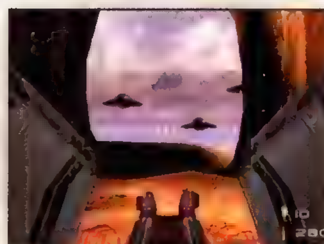




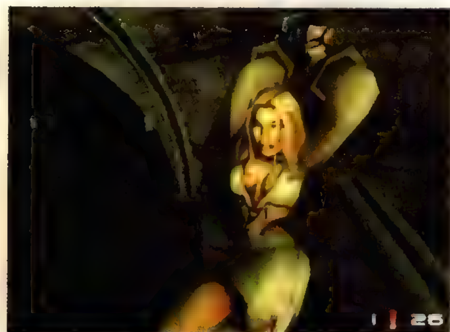






ERS 2





onderscheiden van z'n genregenoten; ook de daadwerkelijke gameplay was anders dan die van alle andere first-person shooters destijds. TimeSplitters 2 gebruikte namelijk een geüpdatete versie van het richtsysteem uit GoldenEye, waarbij het wapen in kwestie altijd zonder crosshair naar het midden van het scherm schoot. Dat veranderde echter als je op de linkerschouderknop drukte: dan kon je secuurder richten, maar alleen binnen het veld waar je al naar keek. Fijn aan TimeSplitters 2 was dat je dat preciezer mikken wel gewoon met de tweede analoge stick kon doen.

Het eindresultaat was een heerlijke fusie tussen oud en nieuw, waarbij je dus secuur kon mikken zoals bij elke andere moderne FPS, maar het waardevoller dan normaal was om los 'vanuit de heup' te kunnen schieten tijdens het rondrennen met bijvoorbeeld shotguns. Net als in oudere games als GoldenEye! Als ik namelijk één ding mis bij moderne shooters, dan is het dit rare doch fijne richtsysteem wel, waarbij de afweging tussen mobiliteit en zichtbaarheid een heel strategische keuze was.

Optimaal

Je kwam voor de variatie, gekkigheid en unieke schiet-mechanics, maar bleef voor de verslavende en uitgebreide content. Want naast de Story Mode had je bijvoorbeeld ook de Arcade Mode, waar niet alleen de achterlijk uitgebreide multiplayer te vinden was, maar waar je in de vorm van de Arcade League ook talloze singleplayer-uitdagingen kon vinden. Al deze uitdagingen waren in feite multiplayer-matches waarbij je tegen bots moest vechten, maar de regels, personages, levels en objectives zorgden ervoor dat ze als verslavende, op zichzelf staande levels aanvoelden. Er was geen betere of leukere manier om de eenzame speler voor de multiplayer te trainen dan met deze modus.

Nog toffer was de Challenge Mode, waarin hetzelfde concept nog breder werd uitgepakt en je skills daadwerkelijk op elke mogelijke manier werden getest. In de ene Challenge moest je bijvoorbeeld zo snel mogelijk alle ramen in een level kapotschieten, terwijl je in de andere zo snel mogelijk door een level moest rennen om pick-ups te verzamelen; de uitdaging zat 'm hier in het vinden van een optimale route.

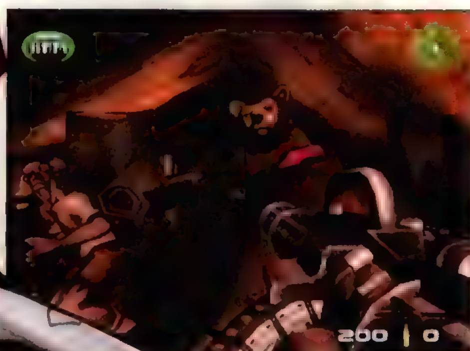
Hoe dan ook, m'n beste herinneringen aan de game zijn niet eens aan de Story Mode of multiplayer, maar aan de dagen die ik spendeerde aan het behalen van platinum trofeeën in deze modi. Sublieme shit!

Leuk

Er zijn nog veel meer redenen om TimeSplitters 2 te prijzen (z'n geweldige animaties, heerlijke wapens en verrassend uitgebreide level editor, bijvoorbeeld) en ja, er zijn ook zat punten om de game op te bekritiseren. De gigantische afwisseling in het design van de levels zorgde namelijk ook voor een gigantisch verschil in kwaliteit. Zo was lang niet elk tijdperk even sterk en behaalde geen enkel level de kwaliteit van de GoldenEye-achtige opening, om maar wat te noemen. Maar dat kan niet verhullen dat TimeSplitters 2 een zeldzaam soort charisma en eigenzinnigheid bezit. Er was destijds letterlijk niets dat op deze game leek, en helaas is er sindsdien ook nooit meer iets echt soortgelijks uitgekomen. Er waren rond die tijd zat beginnende franchises die vooruitstrevender waren: Call of Duty was realistischer, Half-Life verkocht een geweldig verhaal en Halo wist de console-FPS met z'n regenererende health, space opera-plot en epische schaal naar een nieuw niveau te tillen. Maar TimeSplitters 2 was daadwerkelijk ... vermakelijk. Het was gezellig. TimeSplitters 2 had apen met laserguns, zombiechicks met tasers en sneeuwpoppen met vlammenwerpers!

Ik blijf daarom geduldig wachten op die HD-remaster en blijf er heilig van overtuigd dat TimeSplitters 2, in vergelijking met Halo, de betere videogame is. ✖






OP AVONTUUR IN DE XBOX EN PLAYSTATION STORE

DEEL III



Geloof het of niet, maar de Xbox- en PlayStation Store staan vol onontdekte games. Parels voor de zwijnen? Niet als het aan Graddus ligt! Wat voor moois vist de baklap deze keer allemaal uit de digitale vijver?

DE REGELS

Net als de vorige keren hanteer ik een aantal regels:
1) De games zijn nog nooit in de PU of op PU.nl gerecenseerd.
2) Het moeten impulsaankopen zijn. Ik mag van tevoren dus geen info opzoeken.
3) De games kosten niet meer dan 15 euro per stuk (oké, op een na dan).

MY NAME IS MAYO (PS4 - € 1,19)

Right. Ik game inmiddels zo'n 25 jaar, maar My Name is Mayo is met afstand de weirdste game die ik ooit heb gespeeld. Je doet niets anders dan op een potje mayonaise tikken, waarbij je na een X aantal tikken een 'reward' krijgt in de vorm van een – ahum – outfit voor de pot. Ook zitten er *kuch* 'verhaallijnen' in die om de zoveel tikken verdergaan. Tja ...

Je kunt zeggen wat je wil, maar My Name is Mayo zet je wel aan het denken. Daar heb je ook genoeg tijd voor, zo tussen het tikken door. Mijn theorie is dat de ontwikkelaar wil zeggen dat alle games in feite op elkaar lijken: druk op X, krijg een beloning en het verhaal gaat verder. Maar misschien zijn ze ook wel gewoon enorme mayonaisefans ... Hoe het ook zij, 10.000 tikken later heb ik de Platinum Trophy te pakken. Als er het afgelopen uur iemand door het raam naar binnen heeft gekeken, moet hij vast hebben gedacht dat ik keihard aan het masturberen was. Ik hoop dat er geen foto's van zijn ...



OORDEEL:

TUROK REMASTERED (XBOX ONE - € 19,99)

Wat, staat er een remaster van Turok in de Xbox Store? Da's een van m'n allerfavorietste games ooit! Oké, hij kost vijf piek meer dan m'n budget eigenlijk toelaat, maar voor zo'n topper zien jullie dat wel door de vingers, toch? Buiten opgepoetste graphics en wat kleine tweaks is dit dezelfde dinoschiettent die in 1997 voor de Nintendo 64 verscheen. Dat Turok nu – dik twintig jaar na dato – nog prima meekomt, getuigt dus van hoe goed die shit in elkaar steekt. Het leveldesign is geweldig; het voelt echt alsof je rondloopt in een gigantische jungle terwijl het stiekem behoorlijk lineair is. En nog een dikke plus: de op de N64 zo aanwezige mist is flink teruggedrongen.

Wat mij betreft is deze remaster z'n centen dus zeker waard. Daarbij: in welke andere game kun je een velociraptor met een thermonucleair kanon afknallen? Nou?!

PS. Ook het naar mijn mening íets mindere deel 2 is in de Xbox Store verkrijgbaar, dus leef je uit.



OORDEEL:

LITTLE RED LIE (PS4 - € 11,25)

Ik had geen idee wat ik van Little Red Lie kon verwachten. De thumbnail in de PS-Store zag er wel interessant uit, en toen ik vervolgens de userbeoordeling van vijf sterren zag, trok ik de creditcard.

Het blijkt een van de meest cynische, mistroostige en deprimerende ervaringen die ik in tijden heb beleefd. En dat is in dit geval positief! Little Red Lie volgt de lotgevallen van Sarah Stone, een werkloze chick die bij haar ouders woont, en Arthur Fox, een rijke motivatiespreker. Twee totaal verschillende personages die toch iets gemeen hebben: ze liegen constant over van alles en nog wat. Sarah bijvoorbeeld tegen haar ouders over haar financiële situatie, terwijl Fox een groep toehoorders bedot. De game is in feite een aanklacht tegen onze maatschappij, die 'eerlijk duurt het langst' als moraal kent, maar mensen die dan een keer eerlijk zijn lang niet altijd beloont. Integendeel ... Het minimalistische top-down 2D-stijltje benadrukt deze grauwe boodschap nog eens extra.

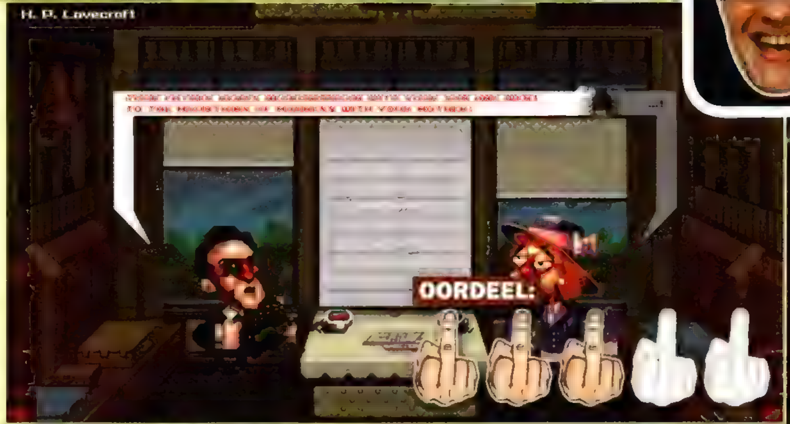


OORDEEL:



OH... SIR! THE INSULT SIMULATOR
(XBOX ONE - € 2,99)

Vlegel! Snotaap! Boerentrien! Nee, dan beledigen de Britten elkaar toch een stuk geraffineerder. Series als Blackadder en Monty Python werden er groot mee, en ook in Oh... Sir! The Insult Simulator is het zo subtiel mogelijk sneren naar je tegenstander tot kunst verheven. Je kiest uit een lijst woorden en combineert deze tot een zo pijnlijk mogelijke belediging. 'Je moeder poseert naakt voor de communisten' bijvoorbeeld. Of 'je vader gebruikt nog steeds Windows Vista'. Maar echt, ik lag regelmatig keihard dubbel.
Tuurlijk, Oh... Sir! The Insult Simulator zal geen GotY's winnen. Het is zelfs de vraag in hoeverre dit een game is. Voor 3 euro heb ik er echter meer lol mee gehad dan met sommige full-priced titels. Daarnaast heb ik er een mooie lijst krachttermen bij voor als Tjeerd weer eens een onterechte 0-1 scoort in de laatste minuut van een potje FIFA ...



CHERNOBYL VR PROJECT (PS4 - € 9,99)

Laat de haters maar lullen: virtual reality is vet! Ik genoot intens van Resident Evil 7, Skyrim en Farpoint, en ook in de PlayStation Store staan steeds meer games die je puur en alleen met de PSVR kunt spelen. Neem Chernobyl VR Project, een virtuele toer door het Russische Pripjat waar in 1986 een kerncentrale ontplofte. Dat klinkt heel cool en dat is het ook wel, maar helaas heeft het allemaal niet zo veel om het lijf.
De game loodst je langs een aantal hotspots die gamers waarschijnlijk wel kennen uit Call of Duty 4: het pretpark, het zwembad en de reactor bijvoorbeeld. Je gids strooit met feitjes en op sommige plekken kun je zelfs in 3D rondwandelen. Jammer genoeg zijn dat er maar een handvol; de rest bestaat uit statische viewpoints. Al met al ben je dus vrij snel weer klaar met deze virtuele reis door Pripjat, al is het absoluut leerzaam en toch een stuk meeslepender dan 'ouderwetse' documentaires.



DRIFT ZONE (XBOX ONE - € 12,99)

Ik ben een simpele jongen. Geef me een cool plaatje van een snelle auto en ik ben verkocht. Precies de reden waarom Drift Zone in de Xbox Store mijn aandacht grijpt. En tevens de reden waarom je nooit – en ik herhaal nóóit – puur en alleen op je impulsen moet afgaan bij het aanschaffen van games. Drift Zone is namelijk een gedrocht. Zo'n spel dat in een namiddag in elkaar is geflanst door een B-studio, die door dat coole plaatje van die coole auto in de Xbox Store helaas genoeg suckers weet te overtuigen om er dertien euro voor neer te tellen.
Het ergste is de besturing: je gewichtloze auto schaatst meer dan dat hij drift, en dat over racebanen waar zelfs de SNES zich voor zou schamen. Zeker, er zit een shitload aan customization-opties in, maar da's een beetje alsof je een hele hoop vorken hebt terwijl er een bord soep voor je neus staat. Waardeloos.



DARK CHRONICLE (PS4 - € 14,99)

Whoops! Na Turok Remastered lap ik de regels opnieuw aan mijn laars. Dark Chronicle heeft immers wel degelijk eerder in de PU gestaan. In het septembernummer van 2003, om precies te zijn, waarin niemand minder dan Skate the Great deze roleplayer van Level-5 (Ni No Kuni, Inazuma Eleven et cetera) met een dikke vette Gold Award beloonde!
Vijftien jaar later ben ik het daar nog altijd roerend mee eens. Check alleen al de hoeveelheid dingen die je kunt doen: vechten, vissen, fotograferen en golfen, en dankzij de Georama-mode zelfs een stukje citybuilding! Tel hier het supercharmante stijltje en de ijzersterke soundtrack bij op en je begrijpt dat Dark Chronicle een must-play voor elke RPG-fanaat is. Vijftien piek voor een opgepoetste PS2-port blijft aan de hoge kant, maar als je bedenkt dat je er zeker 100 uur zoet mee bent, valt het eigenlijk wel mee.



INK (XBOX ONE - € 9,99)

Geloof me: als ik het in deze feature 100 procent voor het zeggen had, hadden er nul van die zweverige, zogenaamd 'unieke' indiegames in gestaan. Maar ik schrijf deze tekst voor jullie en ik weet dat een hoop lezertjes smullen van die abstracte crap. Zeg dus maar hallo tegen INK, het debiele broertje van Splatoon.
De premisse is simpel: je speelt – hoe kan het ook anders – een pixelige kubus die zich een weg door korte platformlevels baant. De gimmick is dat de levels niet zichtbaar zijn totdat jij er met je blokkerige aars tegenaan botst. Dan worden de contouren bedekt met verf en zie je waar je heen moet.
In het begin is het best grappig. Het springen werkt soepel en in sommige levels moet je echt wel even nadenken voordat je verder kunt. Maar net als bij de meeste indiegames verslapt de aandacht al na een halfuur. Na een uur was ik het zelfs zo zat dat het ik het liefst m'n beeldscherm zwart had geverfd, zodat ik INK nooit meer zou hoeven zien. ✖



FILMISCH

SPECIAL
iimagine FILM FESTIVAL

HET BEGON IN 1991 ALS EEN WEEKEND VOOR LIEFHEBBERS VAN HORRORFILMS, MAAR HET AMSTERDAM FANTASTIC FILM FESTIVAL BLEEF MAAR GROEIEN, HEET SINDS 2009 IMAGINE EN VERTOONT DIT JAAR NIET MINDER DAN 50 FILMS. IK SPENDEERDE BIJNA EEN HELE WEEK IN HET EYE FILMMUSEUM OM HET FANTASTISCHE FILMFEEST BIJ TE WONEN EN ZAG EEN HELEBOEL TOFFE FLICKS DIE JULLIE IN DE GATEN MOETEN HOUDEN!



Wouter nam een hele week vrij om te genieten van zijn favoriete filmfestival, Imagine, waar de focus ligt op fantasy-, horror- en scifi-films. Hij trok zich niets aan van het feit dat het eveneens de warmste week van het jaar was, want je blijft niet zomaar een spookbleke geek!

TOP 5 FANTASTIC IMAGINE-FILMS

5. GHOST STORIES



Er bestaan dus zogenaamde griezeltheatervoorstellingen waarvan in elk geval eentje zó succesvol is gebleken, dat de makers besloten er een filmversie van te maken. Dit gegeven alleen al maakt Ghost Stories een interessant experiment, maar het klinkt ook als een slecht idee, nietwaar? Een horrortoneelspel: wtf? En het dan ook nog eens verfilmen?! Pretentieuze flater waiting to happen! Maar niets is minder waar ... Ghost Stories volgt het onderzoek van professor Goodman, de sceptische presentator van een programma waarin paranormale wanpraktijken aan het licht worden gebracht, naar een paar onopgeloste, verdomd griezelige zaken. De film maakt op geslaagde wijze gebruik van allerlei horrorclichés, en het verbaasde me nogal dat zoiets überhaupt mogelijk is. Want als je me een beetje kent, weet je dat ik zeer sjaggo wordt van afgezaagde zaken. Maar de makers van Ghost Stories zijn zich duidelijk bewust van de clichés en zetten ze op onverwachte manieren in, waardoor het bijna weer origineel is. Je moet het zien om het te geloven. Ik heb me in elk geval flink vermaakt, vooral dankzij een toffe dubbelrol van Martin Freeman, en was af en toe zelfs een beetje zenuwachtig tijdens het kijken van Ghost Stories, iets dat weinig films voor elkaar krijgen. Na de film kwamen bovendien de regisseurs/schrijvers even langs (Jeremy Dyson en Andy Nyman, van wie de laatste ook de hoofdrolspeler is), wier enthousiasme voor Britse klassieke horrorfilms extreem aanstekelijk was. Want ook dat is Imagine!



4. THE CURED

Geheel trouw aan z'n roots als horrorweekend showt Imagine elk jaar in elk geval een paar zombiefilms. Want het zal je vast niet verbazen dat er nog genoeg uitkomt in dit genre, waarvan het leeuwendeel meuk, maar je kunt het aan de programmeurs van Imagine overlaten om de originele pogingen eruit te filteren. Zoals The Cured, waarvoor weer een niet eerder gebruikte invalshoek verzonnen is, eentje die ik vanwege spoilers niet eens ga uitleggen. Het is veel leuker om er zelf langzamerhand, terwijl de film vordert, achter te komen hoe de vork in de steel zit. Wat ik je wel kan vertellen, is dat The Cured zich afspeelt na een zombie-uitbraak, dat Ellen Page erin speelt en het een film is die meer focust op het drama dan op ondoden die zich tegoed doen aan ingewanden. Misschien dus een beetje te saai voor iemand die van een ouderwetse gorefest houdt!



3. THE SCYTHIAN

Deze film is eigenlijk zo extreem simpel en lomp dat het bijna kut is. Maar soms, héél soms, moet je gewoon anderhalf uur naar mannelijke mannen kijken die over de steppen van 900 voor Christus stampen en elkaar aan stukken hakken. Er wordt in The Scythian veel gegrauwd en geschreeuwd en de stammen waar je in deze film mee kennismaakt zijn zó primitief en onderontwikkeld dat het mijn oerinstinct kietelde zoals een goede UFC-matpartij dat doet. De film is in het Russisch, wat het om een of andere reden extra stoer maakt, en trekt zich weinig aan van bepaalde taboes die de laatste jaren (terecht) de kop op hebben gestoken in Hollywood. Dat betekent dat The Scythian schaamteloos een maatschappij weergeeft die niets meer of minder is dan een patriarchaat en ja, dat was destijds waarschijnlijk ook het geval. Het is dus geen kritiek, maar het zorgt wel voor een flink ouderwets aanvoelende film, zonder noemenswaardige rollen voor vrouwen en dus niet aan te raden voor diegenen die daar aanstoot aan nemen. Ik had dat ook gedaan, ware het niet dat ik het die Russen om een of andere reden kan vergeven. Hoe dan ook, The Scythian is een beestachtige film vol geweld en woede, maar juist om die reden best verfrissend.





2. THE ENDLESS

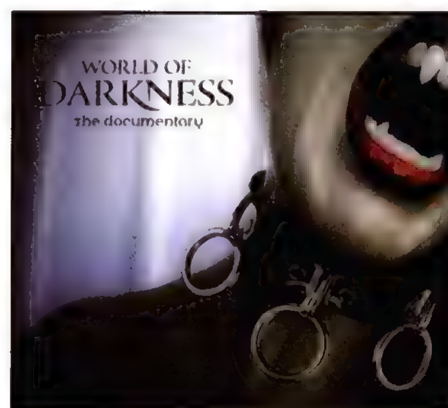
Twee broers gaan terug naar de UFO-cult waar ze beiden zijn opgegroeid, en vanaf dat moment gebeurt er niets wat je ook maar een beetje zou kunnen voorspellen. Die onvoorspelbaarheid is echter niet het enige wat The Endless boeiend maakt (en ook een beetje eng), maar de interactie tussen de twee hoofdrolspelers (die ook schrijver, regisseur, cinematograaf én editor van de film zijn) is zeer grappig en vormt het hart van The Endless. Nou heb ik altijd al een zwak gehad voor films met broers erin (want ik heb er ook eentje), maar ik trap niet in slecht uitgewerkte familiebanden. The Endless is echter slim genoeg geschreven om ons ervan te overtuigen dat de twee vrienden in de hoofdrol alles voor elkaar over hebben en dus flink worstelen met benarde situaties waarin royaal gefuckt wordt met tijd en dimensies door middel van goedkope, maar niet minder indrukwekkende effecten. Onheilspellend! Alleen een beetje jammer dat ik na de voorstelling gedurende de Q&A met hoofdrolspelers/bedenkers Aaron Moorhead en Justin Benson moest opstaan om een metro te halen. Zo awkward ...

1. ISLE OF DOGS





Wes Anderson, de bijzondere geest achter onder meer The Grand Budapest Hotel, Moonrise Kingdom, The Royal Tenenbaums en The Life Aquatic with Steve Zissou, heeft weer een nieuwe film gemaakt met stopmotion-wezentjes, net als Fantastic Mr. Fox ... alleen dan veel vetter. De unieke, symmetrische en droge stijl van Anderson is uitstekend te combineren met Japan en de geraffineerde manier waarop Japanners streven naar perfectie, iets wat die knakker alleen zelf had kunnen verzinnen! Maar Isle of Dogs is méér dan alleen poppetjes die in snelle scènes sushi maken, iets wat tegelijkertijd het schattigste en meest verontrustende is dat je ooit hebt gezien, en kleimannetjes die tegen elkaar sumoworstelen, hoewel dat alleen al fantastisch is. Nee, het gaat over een groep honden, ingesproken door fantastische acteurs als Jeff Goldblum en Bill Murray, die een emotioneel avontuur meemaken op een vuilniseiland aan de kust van Japan, en dat is iets wat je nooit eerder hebt kunnen zien. Alle shots zijn grappig, schattig of gewoon indrukwekkend en vormen samen wat mij betreft Andersons leukste film tot nu toe.



LOSER VAN HET FESTIVAL

Het was helaas niet allemaal top op Imagine, want ik bezocht ook een documentaire waarvan ik dacht dat het over de videogame Vampire: The Masquerade zou gaan, maar helaas ... Het onderwerp van World of Darkness is namelijk de real-life roleplaying-game Vampire: The Masquerade, waar de gelijknamige game op is gebaseerd, dus vandaar de verwarring. Op zich is het best een boeiend onderwerp hoor, hoe een uitgeverijtje genaamd White Wolf Publishing in de nineties een sensatie creëerde waarbij duizenden mensen zich verkleedden als vampiers en helemaal opgingen in hun rollen tijdens het spelen van een zeer sociaal spel. Maar eigenlijk is er niet echt een verhaal te vertellen, en ik heb nu nog steeds geen flauw idee hoe dit spel eigenlijk gespeeld wordt. Spijtig, want ik ben gek op vampiers! ✖



FOK, FOK, FOK ...

SAIL AWAY

Als je met Ed in gesprek raakt, weet je bijna zeker dat hij ergens in de conversatie altijd effe het feitje dropt dat ie aan het water woont en een tuin met een steiger heeft waaraan z'n eigen sloepje ligt. Nou, dan moet die blaaskaak maar eens gaan zeilen, dacht Martin.

Ho jongens, dit was niet afgesproken! Het idee achter deze rubriek is dat ik maandelijks een game speel die zelfs de grootste verstandelijk uitgedaagde baklap binnen vijf minuten nog zou moeten kunnen begrijpen. Goed, met vissen, jagen, karten en een winkeltje runnen lukte dat nog wel, maar Sail Away is heel andere scheepsbeschuit.

Dichte mist

Nu heb ik best wel wat met zeilen, hoor. Sowieso met watersporten. Wisten jullie trouwens dat ik aan het water woon en aan m'n tuin een steiger heb waar m'n eigen sloepje ligt?
Enfin, ik heb vroeger veel gezeild. Samen met mijn vriend Daan, die een zogenaamde 470 bezat, zeilde ik als tiener vaak op de Gouwzee, en als er een beetje wind stond, probeerden we altijd rakelings langs de veerboot Marken - Volendam te scheren, waarbij ik uitsloverig in de trapeze hing om de toeristen te imponeren. Met een andere vriend, Douwe, ben ik zelfs nog op zeilvakantie geweest. Hij bezat een kajuitbootje en in de zomer van 1990 zeilden we via Monnickendam en Hoorn naar Friesland en later in de week via Urk weer terug. Die terugtocht kan ik me nog goed herinneren omdat we het IJsselmeer overstaken en er halverwege plotseling een enorm dichte mist op kwam zetten. Echt, we hadden nog geen twintig meter zicht! Achteraf gezien levensgevaarlijk omdat we op ons bootje geen navigatie hadden, dus het was niet alleen de grote vraag waar we uit zouden komen, maar we zaten ook met samengeknepen billen te hopen dat er in godsnaam geen andere (grote) boten in onze buurt zouden komen.



Het verschil tussen boot en schip is niet altijd even duidelijk. Maar als iemand je in de boot neemt, dan ga je het schip in.



Het liep allemaal goed af, en toen de mist even plotseling optrok als ie gekomen was, lagen we ergens in de buurt van Edam, maar het voelde alsof we (een stuk zuidelijker) voor Pampus lagen.

Opa en oma

Ga ik nóg verder terug in de tijd (nee, ik heb niet met Michiel de Ruyter gezeild), dan staat me nog het verhaal van mijn oma en opa voor de geest. Mijn grootouders hadden een prachtige houten zeilboot (een BM 16m2) die in een haventje lag in de buurt van Vinkeveen.
Op een winderige dag zeilden we op een van de nabijgelegen meertjes en mijn oma moest ontzettend nodig piesen. Op de boot was natuurlijk geen toilet; de mannen piesten staand op de boordrand, de vrouwen hadden voor de hoogste nood een emmer ter beschikking. Zo gezegd, zo gedaan ... maar toen mijn oma de redelijk gevulde emmer in het water leeg wilde gooien, had ze geen rekening gehouden met de windrichting, met als gevolg dat de hele lading urine in het gezicht van mijn opa belandde. Nou was mijn opa sowieso geen Vrolijke Frans, maar ik heb zelden iemand zo uit z'n dak zien gaan, en bijna waren de scheidingspapieren ter plekke getekend.

Onbegrijpelijk

Nu zullen jullie misschien denken: leuke verhaaltjes Ed, maar wanneer ga je het eindelijk eens over die zeilgame hebben? Euh ... nou, dat is een beetje het probleem. Ik heb een halfuurtje achter het scherm van de redactielaptop gezeten en ik begreep er geen ene reet van! Ik kan jullie niet eens uitleggen wát ik niet begreep – kun je nagaan.
Het spel zal best goed in elkaar steken, hoor (het zag er allemaal prima uit en de physics leken me ook dik in orde), maar om nu allerlei info op internet te gaan verzamelen en te faken dat ik lekker met die game bezig ben geweest, nee, dat moesten we maar niet doen. Dus dacht ik: ik vertel gewoon een paar zeilanekdotes uit mijn ouden doosch, in de hoop dat Martin volgende maand weer een game tevoorschijn tovert waar ik wél wat mee kan, want virtueel zeilen is me gewoon veel te ingewikkeld.
Nee, laat me dan maar lekker een dagje in een sloepje door Waterland tuffen. Wisten jullie trouwens dat ik een tuin aan het water heb met een eigen ...... ✖



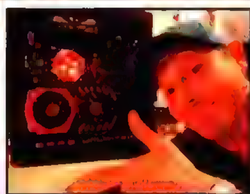
Ik heb 't niet zo op schippers. Dafne uitgezonderd ...


msi


intel
CORE i9
8th Gen

FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



In de Hardwarehoek van deze maand aandacht voor de MSI GM40 gamemuis, de GH70 gameheadset en een wel heel speciale headset van Acer, die VR-games nóg spectaculairder maakt!

MSI

GH70

MSI maakt al een tijdje degelijke game-accessoires en de GH70-headset is daar een perfect voorbeeld van. De bouwkwaliteit is prima en MSI heeft gekozen voor een one-size-fits-all-design, waardoor je de band niet hoeft te verstellen, maar het geheel standaard bij iedereen moet passen. De headset zit dan ook stevig maar comfortabel om je hoofd, al zijn de cups net iets te klein voor mijn oversized oren.
De headset biedt ondersteuning voor 7.1 virtual surround en de 50mm-drivers zorgen in alle lagen voor prima geluid, dat alleen overstuurd raakt als je de headset op het maximumvolume zet. Dan wordt het geluid te schel, maar gelukkig is het volume ook halverwege hoog genoeg voor de meeste gamers. Tot slot zijn de leds in de earcups het vermelden waard; die kun je helemaal zelf instellen en geven een megavet effect.
Al met al z'n geld meer dan waard!



PRIJS: € 119

MSI

Clutch GM40

Heb je naast de GH70-headset ook nog een degelijke gamemuis nodig zonder al te veel poespas? Dan heeft MSI deze GM40 voor je in het assortiment! De GM40 heeft een redelijk onopvallend design, maar is daardoor wel geschikt voor zowel links- als rechtshandige gamers. De muis is voorzien van een 5000 dpi optische sensor en kun je on-the-fly instellen, dus aan precisie geen gebrek. Verwacht echter niet dat je zelf nog een hoop kunt instellen aan deze muis. Jammer, maar daar is de prijs dan ook naar. De GM40 is een degelijke gamemuis, niets meer en niets minder.



PRIJS: € 39

ACER

Predator Galea 500





De afgelopen jaren heb ik al heel wat headsets op m'n hoofd gehad, maar af en toe word ik nog steeds weggeblazen door nieuwe functies. De Acer Predator Galea 500 is een headset die daadwerkelijk iets unieks probeert ten opzichte van de concurrentie. Deze headset heeft namelijk sensoren die detecteren dat jij je hoofd beweegt en passen daar het geluid op aan.
Je zet de headset op je hoofd, plugt hem in je pc en kijkt richting je beeldscherm. Dat is dan meteen het nulpunt en de headset 'weet' dan waar je monitor staat. Als je dan bijvoorbeeld je hoofd naar links draait, wordt het geluid naar de rechter-earcup verplaatst. Zo komt het geluid altijd van voren, waar je monitor staat. Een geinig effect.
Maar waar deze feature écht tot leven komt, is in VR, waar 3D-sound sowieso belangrijk is. Met de Galea 500 komt het geluid altijd uit de juiste richting – zelfs als je fysiek rondjes draait in VR. Dat komt de immersie in VR-games uiteraard ten goede en ik kan het iedere VR-fanaat van harte aanbevelen.
Het enige minpunt van de Galea 500 is dat de headset net effe te los op je hoofd zit. Achter een monitor gaat het nog wel, maar in VR – waarin je toch wat actiever aan het rondkijken bent – zit de headset net niet strak genoeg. Er zijn helaas geen mogelijkheden om de fitting wat strakker te krijgen. Dat is voor iedereen natuurlijk anders, dus probeer hem vooral zelf eens uit in de winkel om te kijken hoe hij bij jou zit, want verder is het een hele vette headset die daadwerkelijk iets toevoegt aan VR-games.

PRIJS: € 229

Hardwarehoek op PU.nl
Nieuwsgierig geworden naar de gameheadsets van MSI en Acer? Check dan de HWH-aflevering op PU.nl waarin ze uitgebreid worden besproken!



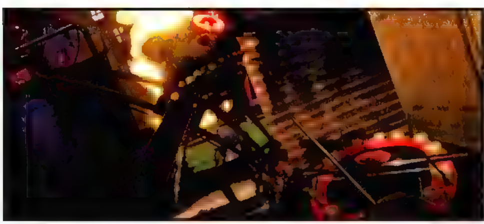
REVIEW

KARTONG: DEATH BY CARDBOARD



Horrorgames maken doorgaans dankbaar gebruik van een ongure setting om spanning op te roepen. Kartong: Death by Cardboard laat echter zien dat dat niet per se nodig is.

In Kartong is de hele wereld namelijk gemaakt van karton, en dat ziet er op het eerste gezicht nog best uitnodigend uit. Zodra je begint te spelen merk je echter meteen dat alle monsters er keihard op uit zijn om je om zeep te helpen, en dat je als speler maar weinig kunt doen, behalve schuilen en hier en daar een tactische kill maken met je kruisboog. De levels zijn bovendien random gegenereerd, en hoewel de levels niet zo groot zijn, zijn ze opgezet als doolhoven. Daar krijg ik het sowieso al benauwd van. Het movement-systeem is daarnaast erg cool uitgewerkt. Je kunt gewoon rondlopen en teleporten, maar dan kunnen de monsters je horen. Als je de teleport-knop even ingedrukt houdt, kun je echter sneaky zonder geluid verplaatsen. Op de spannende momenten ben je dan ook de hele tijd aan het nadenken of je snel moet handelen met het risico gehoord te worden, of wat langer de tijd moet nemen en je zachtjes moet verplaatsen. Het zorgt voor nagelbijtend spannende taferelen.



Gek genoeg is het juist de setting die van Kartong zo'n bijzondere game maakt. De combinatie van horror met een koddig uiterlijk zorgt namelijk voor samengeknepen billetjes, vergelijkbaar met bijvoorbeeld Five Nights at Freddy's. De gameplay wordt na een tijdje wat repetitief, maar de stijl blijft cool. Aanrader voor gamers die een beetje klaar zijn met de standaard horrorgames.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



RUBRIEK
FLORIANS VR VIEW

REVIEW

TIME CARNAGE

Wat zou jij doen als je door de tijd zou kunnen reizen? Zou je teruggaan in de tijd om de maanlanding live mee te maken, of zou je alvast een kijkje in de toekomst nemen naar de next-gen PlayStation en Xbox?

Het hoofdpersonage in Time Carnage reist door de tijd om monsters af te knallen én te verzamelen. Dit is een standaard 'schiet op alles wat beweegt'-game met een twist. Tijdens je zoektocht naar monsters heb je namelijk vier wapens tot je beschikking, die automatisch herladen als je ze niet gebruikt en je kunt er maximaal twee vasthouden. Aangezien je voor sommige monsters alle vier de wapens nodig hebt om ze te overmeesteren, zul je als een dwaas on-the-fly moeten switchen van wapen, en dat zorgt voor meesterlijke killstreaks.

Het is even wennen, maar na wat oefenen wissel je als een ware jongleur van wapen, terwijl je de diverse monsters volpompt met kogels. Leuk detail is dat je hier en daar gebruik kunt maken van Time Paradoxes, waarbij de wereld in slow motion draait en je de wave aan vijanden op spectaculaire wijze om zeep kunt helpen.

De gameplay is absoluut vermakelijk, alleen de verpakking is niet zo boeiend. Grafisch is het niet bijzonder en ik had graag wat meer variatie gezien qua vijanden, maar er zit bijvoorbeeld ook zo goed als geen verhaal in, of überhaupt een achterliggende gedachte over waarom je alles kapot schiet. Leuk voor een avondje met vrienden, waarin je om de beurt een leveltje doet. ✖



SCORE:



KOTSGEHALTE:



OCULUS GO

Ik kreeg hem helaas net iets te laat binnen voor dit nummer, maar ik heb inmiddels de gloednieuwe Oculus Go op mijn bureau liggen. Verwacht de komende weken een vette aflevering van de Hardwarehoek op PU.nl en uiteraard een uitgebreid verslag in de volgende PU!



PS4 REVIEW

GUT, WAT EEN GAME ...

GOD OF W

REVIEWS

AR

GOLD AWARD

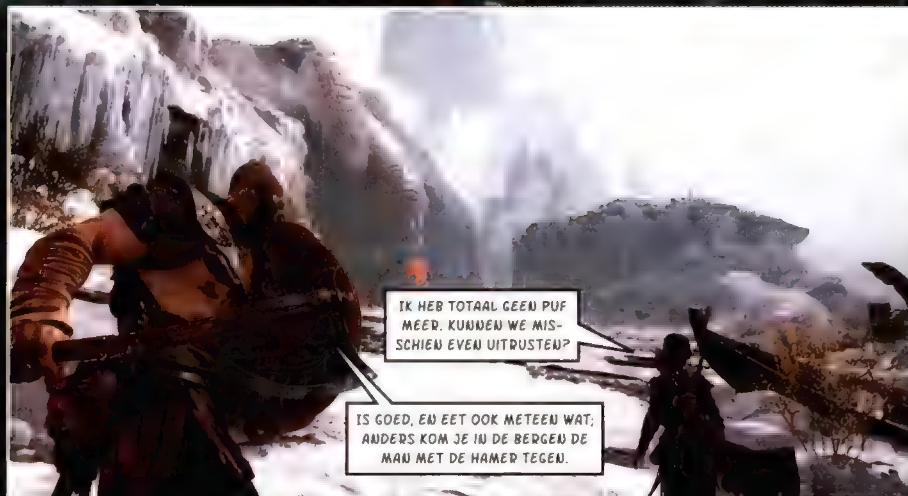


Hij schreef inmiddels al ruim drieënhalfduizend woorden over God of War in Power Unlimited, maar nog altijd schieten woorden Tjeerd tekort. Kan het spelen van de definitieve versie van deze topper hem eindelijk stil krijgen?

Het kippenvel staat me ondertussen zo stevig op de armen dat ik bang ben dat ik een ei ga leggen. Kratos en z'n zoon Atreus zijn inmiddels aangekomen bij het doel waar ik ze de laatste 23 uur naartoe heb weten te loodsen. Het laatste stukje raakt me diep en die brok in m'n keel voelt alsof ik een baksteen probeer door te slikken. Dat is niet altijd zo geweest de afgelopen uren. Want ik heb ook klotsende oksels gehad van de heftige gevechten, ik heb gelachen om de hilarische personages die Kratos en Atreus zijn tegengekomen, ik heb m'n hersenen lichtjes horen kraken om de puzzels op te lossen en ik heb met open mond stilgestaan en screenshots gemaakt van de belachelijk mooie omgevingen waar ik op stuitte – niet omdat het moest van Ed of Eelko, maar omdat ik het nodig vond. Je gaat ook niet op vakantie naar Cuba of Tokio zonder een foto te maken, toch?

weetje • weetje

Cory Barlog, de creative director van God of War, is al bij de serie betrokken sinds het allereerste deel, waarvoor hij animator was. Daarna was hij game director van het tweede deel en hij verliet het team na acht maanden productie van het derde deel.



Bokkenpruik

Nu moet ik zeggen dat ik niet graag op vakantie zou gaan met Kratos en zijn humeur, en dat kan Atreus ongetwijfeld beamen. Nu Faye – Atreus' moeder en Kratos' tweede vrouw – is overleden, besluiten ze om samen haar laatste wens te vervullen en haar as uit te strooien over de hoogste bergtop. Het joch wil dolgraag laten zien wat ie waard is, maar Kratos rouwt op zijn eigen karakteristieke wijze: met de bokkenpruik op. Maar achter dat nukkige masker blijkt eigenlijk gewoon een bezorgde vader te zitten, want Atreus is nu niet bepaald een moordmachine: hij heeft al moeite met het jagen op wild en kwakkelt bovendien met zijn gezondheid. Er is dus werk aan de winkel voor Kratos als mentor, en daar heeft ie bijzonder weinig zin in.

Boeiende dynamiek

Toch zal ie wel moeten, want de Noordse wereld waar hij zich nu in bevindt, zit vol gevaren. Het tweetal wordt voortdurend belaagd door Draugrs (ondoden) en andere mythische monsters als trollen en ogres. Om nog



Wauw, zo'n mega bijl in één hand ... ik heb al spierpijn na een dag bekertjes espresso tillen.

NEEM JIJ HET ROER STRAKS OVER, ATREUS? JE HEBT TOCH WEL AFGEKEKEN HOE IK HET DOE?
YEP, AFKIJKEN IS MIJN BESTE VAK OP SCHOOL, PAP
OVER AFKIJKEN GESPROKEN, HEB JE HET VIERDE SEIZOEN VAN PEAKY BLINDERS AL HELEMAAL GEZIEN?
PAP, HOU OP; NETFLIX IS ZÓ 1700 VOOR ODIN

» maar te zwijgen van alle goden die het om een of andere reden op Kratos en Atreus hebben gemunt. Het is dus zaak voor Kratos om zijn zoon rap bij te spijkeren, en dat levert een boeiende dynamiek op. Vader en zoon zijn overduidelijk nog niet aan elkaar gewend en terwijl ze samen de wereld ontdekken, ontdekken ze ook langzaam wat ze voor elkáár betekenen. Dat gebeurt in een tempo waarbij je alle ruimte hebt om adem te halen en te genieten van de Noordse wereld die zich gedurende het avontuur ontvouwt en niet alles draait hier om de belofte die het tweetal aan Freya heeft gedaan. En zo kan het zomaar gebeuren dat Kratos op een gegeven moment samen met Atreus in een kano peddelt en hij z'n zoon rustig bijpraat over vetes tussen bepaalde Noordse goden, terwijl op de achtergrond de enorme Midgaardslang Jormungandr naar ze ligt te loeren. Ik heb genoten van dit soort momenten, die met goed geschreven dialogen het personage Kratos zo veel rijker maken, en al heeft het niet direct iets te maken met de eigenlijke missie, je wordt zo toch op fenomenale wijze het avontuur in gezogen.

MINIMALE KENNIS OM AAN GOD OF WAR TE BEGINNEN

Mocht je nog twijfelen om God of War te gaan spelen omdat je de vorige delen – om wat voor reden dan ook – niet hebt gespeeld: maak je geen zorgen. Het enige dat je hoeft te weten is dit: Kratos is een Spartaanse krijger, zoon van Zeus en dus een Griekse god. Hij werd belazerd door Ares, God van de Oorlog, waardoor hij per ongeluk zijn vrouw en kind vermoordt. Hij wordt de nieuwe God van de Oorlog en zweert wraak. In de eerste God of War-games maakt hij daarom met zijn iconische Blades of Chaos korte metten met alle goden die hem in de weg staan, inclusief zijn vader Zeus. Zo wil hij Olympus en alles waar het voor staat vernietigen. Als hem dat is gelukt, ramt ie het zwaard van Olympus door z'n buik om hoop terug te geven aan de mensheid. Hij overleeft dat grapje gek genoeg. Of nou ja, gek – voor een god is niets te gek, natuurlijk.

Zo veel te doen

Als je besluit toch maar een klusje op te knappen voor een van je nieuwe vrienden, kun je oog in oog komen te staan met een gigantisch standbeeld, een enorme verlaten mijn of iets anders ontzagwekkends wat je niet was tegengekomen als je gewoon slaafs de verhaalmissies zou afgaan. Je bent dus volledig vrij om rustig de boel te ontdekken en het is zeker aan te raden dat ook te doen, want de hele speelwereld zit boordevol imposante decors waarin de grandeur van de Noordse wereld met haar prachtige flora en fauna, de immense en prachtige gebouwen en overdonderende standbeelden waanzinnig tot leven komt. Elke hoek die je kunt ontdekken zit tjokvol detail en verrassingen. De wereld is dan ook de echte hoofdrolspeler in deze God of War, en de manier waarop deze setting is neergezet is zó overweldigend dat ik geen vettere gamesetting zou kunnen opnoemen.



De bijl

Iedereen kent Mjölnir, de hamer van Thor, en als je die al vet vond: maak kennis met de bijl van Kratos! Gemaakt door dezelfde dwergenbroeders en minstens twee keer zo vet. Want hij kan eigenlijk alles wat de hamer ook kan, heeft ijskrachten én het is een fucking bijl! Ik bedoel, kom op: als je kunt kiezen tussen een hamer of een bijl ... De combat is bovendien alles wat je van een God of War verwacht én meer.

MMM ... GEEN IDEE WAT HET MOET WORDEN, MAAR IK WEET NU AL ZEKER DAT HET UITEINDELIJK TE LAAT AF IS EN HET BUDGET RUIM OVERSCHRIJDT.

Het is een waar genot om Kratos te zien raggen en stompen met zo'n enorme overgave dat je niet anders kan dan ervan onder de indruk te raken.
Die impact heeft het ook op z'n zoon, die zo nu en dan na een flinke matpartij een opmerking maakt over de manier waarop z'n ouweheer tekeergaat. Het is een heerlijk gevoel als je ziet hoe Kratos met z'n bijl feilloos ondoden doorklieft, het gevaarte moeiteloos om zich heen zwaait, meerdere vijanden van zich afslaat, een bijl in de schedel van een belager smijt (die daarbij bevriest), ondertussen ongenadig hard met z'n vuisten en schild de volgende horde afrost, zo nu en dan een schedel onder z'n voeten verpulvert, en uiteindelijk z'n bijl weer terug in z'n knuisten laat vliegen om weer verder te timmeren tot er geen uitdagers meer zijn.

"Je moet regelmatig alle zeilen bijzetten om de enorme monsters en goden af te troeven."

Het vechten

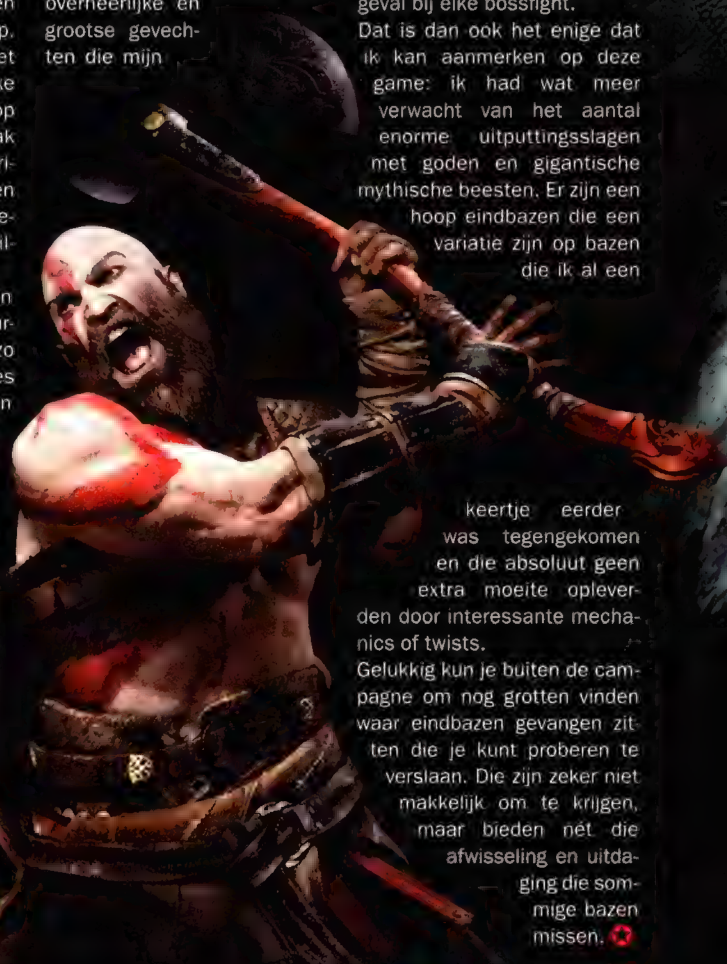
Hoe je dat aanpakt, is volledig aan jou, want je kunt zelf kiezen welke moves je wilt unlocken met de XP die je tijdens het avontuur verdient en welke moves je upgradet of niet. Hetzelfde geldt voor de spullen die je tijdens je avontuur kunt verzamelen en die allemaal hun eigen voor- en nadelen hebben. Zo word je van het ene voorwerp verdedigend bijvoorbeeld beter en magisch minder, van het andere object kun je je special moves sneller gebruiken, maar dat gaat dan weer ten koste van de damage die je met je wapens aanricht. Bovendien kun je alle wapens en gear ook nog allemaal upgraden om ze nog krachtiger te maken. Zo kun je ervoor zorgen dat je moves en uitrusting zijn afgestemd op jouw vechtstijl. Bijvoorbeeld als die meer van een afstandje is, met of zonder wapens, magie of niet, juist veel ontwijken en counteren – noem maar op. Dat betekent trouwens niet dat je met een paar ijzersterke geupgrade moves lekker je op je lauweren kunt rusten. Vaak word je door het zeer gevarieerde arsenaal aan vijanden gedwongen om het roer volledig om te gooien of de verschillende stijlen te combineren.
De rol van Atreus is daarin eveneens van belang. Natuurlijk kun je ervoor kiezen zo snel mogelijk al Kratos' moves vrij te spelen, maar de rol van je zoon in combat wordt – zeker later in het verhaal – steeds belangrijker. Het combat-systeem (maar ook het verhaal) is absoluut geen clean break met de vorige delen, maar het is wat gemoderniseerd en dus tactischer geworden dankzij invloeden van andere games, zoals bijvoorbeeld Dark Souls.

weetje • weetje

Het verhaal heeft een zeer bevredigend einde, maar laat duidelijk nog heel veel over voor volgende God of War-games. Ik durf dus met zekerheid te zeggen dat we op z'n minst nog twee God of War-games in de Noordse mythologie kunnen verwachten.

Toch een dingetje

Je moet dan ook regelmatig alle zeilen bijzetten om de enorme monsters en goden van allerlei soorten en maten af te troeven. Zoals het een echte God of War-game betaamt, krijgt Kratos te maken met overheerlijke en grootse gevechten die mijn hoofd deden tollen en me een droge bek van inspanning gaven, maar dat is zeker niet het geval bij elke bossfight.
Dat is dan ook het enige dat ik kan aanmerken op deze game: ik had wat meer verwacht van het aantal enorme uitputtingsslagen met goden en gigantische mythische beesten. Er zijn een hoop eindbazen die een variatie zijn op bazen die ik al een keertje eerder was tegengekomen en die absoluut geen extra moeite opleverden door interessante mechanics of twists.
Gelukkig kun je buiten de campagne om nog grotten vinden waar eindbazen gevangen zitten die je kunt proberen te verslaan. Die zijn zeker niet makkelijk om te krijgen, maar bieden nét die afwisseling en uitdaging die sommige bazen missen.



SCORE 92

God of War is een van die games die eens in de zoveel tijd langskomt en waar je je gewoon in móét storten. Het is betoverend mooi gemaakt, kent een goed geschreven verhaal, toffe personages en de combat is overtuigend. Ik had alleen op iets meer overdonderende confrontaties gehoopt, dan was het perfect geweest.

TJEERD



Met het verhaal ben je ongeveer 23 uur bezig, daarna is er nog ontzettend veel te ontdekken en te verslaan.

10+ UREN



BASICS

ACTIE-AVONTUUR
SANTA MONICA STUDIO / SONY
1 SPELER
OUT NOW

OP Z'N BOERENFLUITJES

PURE FARMING 2018



De virtuele boer uithangen kán heel leuk zijn. Dat vinden ook duizenden Real Farming- en Farming Simulator-spelers. Pure Farming is the new kid on the block, maar Dennis lachte na het spelen vooral als een boer met kiespijn.


Zo is menig boer van z'n schoonmoeder afgekomen.

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

Tijdens mijn jeugd in de kop van Noord-Holland heb ik flink wat tijd op het platteland doorgebracht. Zo had ik een baantje als bollenpeller en bloemenkopper, mocht ik kleine dingen op de tractor doen en datete ik een tijdje een boerendochter. Als er iémand op de redactie dus wat te vertellen heeft over Pure Farming, dan ben ik het wel. Ik heb m'n blauwe overall en rubberlaarzen dus uit de schuur gehaald om eens flink wat tijd te verdoen op een trekker.

Tijd is geld

Laten we vooropstellen: Pure Farming 2018 is zo 'niet-spannend' als maar zijn kan. Het is een game die streeft naar een semi-realistische weergave van het boerenleven, dus kost het ploegen en oogsten, irrigeren en verkopen van je producten, kopen van apparatuur, inhuren van personeel en aanschaffen van land ont-zet-tend veel tijd. Daar moet je maar net trek in hebben, maar als je jezelf eraan overgeeft, brengt deze game je wel echt tot rust, hoewel de scheidslijn tussen rust en totale verveling hier wel flinterdun is.

Er zit zelfs een verhaalmodus in het spel: My First Farm. Hierin neem je een noodlijdende boerderij over van je overleden opa, waaronder ook een flinke schuld bij de bank. Door hard te werken moet je ervoor zorgen dat je met je boerderij het hoofd boven water houdt en als het even kan wat extra knaken verdienen om meer en betere apparatuur aan te schaffen, meer land in handen te krijgen en eventueel vee te houden. Het is jammer dat je je personage amper kunt customizen. Je kunt geen vrouw kiezen of lichaam- en gezichtstypes aanpassen en zelfs je naam veranderen is niet mogelijk. Een gemiste kans, want ik had graag als Jeroen Akkermans of Frank of Ronald de Boer willen spelen.



Boerenverstand

In deze modus krijg je ook stap voor stap uitgelegd hoe je dingen doet, want met alleen boerenverstand kom je niet ver. Door middel van een tablet (waar echt om de haverklap e-mails met tips en opdrachten op verschijnen, wat ontzettend realistisch en dus behoorlijk irritant is) heb je onder andere een puik overzicht van knopencombinaties, een plattegrond met je velden die bewerkt moeten worden, hoeveel vee je bezit, je inkomsten en schulden en ga zo maar door. De interface kon simpeler en ook het zoeken naar locaties op de map werkt niet echt intuïtief, maar daar krijg je uiteindelijk wel handigheid in.

"Maar potdomme, wat word je gedwongen om te relaxen!"

Zit je niet te wachten op een zielig verhaal over opa's falen, dan is er nog Free Farming. Daarin begin je bijvoorbeeld een koffieplantage in Colombia of ga je rijstvelden bewerken in Japan. Ook zijn er Duitse en Italiaanse gebieden waarin je aan de slag kunt, hoewel al die gebieden nogal klein zijn. Om de virtuele boer in jezelf uit te dagen, zijn er ook challenges, maar die zijn behoorlijk simpel en voegen weinig toe. Ontwikkelaar Ice Flames heeft wel gezegd dat ze het mogelijk willen maken dat de community zélf challenges verzint.

Achteruitkijk-spiegelgemis

Wat écht een gemis is, is dat Pure Farming 2018 eigenlijk nog véél realistischer had gekund. Je kunt je eigen boerderijen niet bouwen of kiezen welk onbewerkt, random stuk land je wilt kopen als akkerland. Zelfs qua graphics is het moeilijk om onder de indruk te raken. De framerate was bij vlagen zo belabberd dat je er misselijk van wordt, de textures zien er niet uit en zelfs de achteruitkijkspiegels op je voertuigen doen het niet.

Maar toch: potdomme, wat word je gedwongen om te relaxen. Dit is zo'n game waarbij je op een klok kijkt en schrikt dat er al vier uren voorbij zijn geslopen. En omdat dit soort games een trouwe schare fans heeft die zich helemaal uitleeft als het op mods aankomt, kan het best eens zo zijn dat Pure Farming 2018 pas in de kinderklompjes staat om een boerensimulatiegame van jewelste te worden.

SCORE 65

Pure Farming 2018 is een nicheproduct dat de hardecore sim-community (nog) niet tevreden kan stellen en niet arcade genoeg is om écht pick-up & play te zijn. Maar de sufheid is stiekem wel lekker rustgevend.

DENNIS



Voordat je het weet is het twee uur 's nachts en heb je amper nog wat gedaan.

15 UREN

3

BASICS

SIM-GAME
TECHLAND
1 SPELER
OUT NOW

NU OOK VOOR KIRBY-FANS!

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE



Nintendo's belofte om elke maand minstens één grote game voor de Switch te lanceren, houdt nog steeds stand – al smokkelen ze daarbij wel een beetje door oude Wii U-kliekjes op te warmen. Toch heeft het Jurjen weer goed gesmaakt.



In 1992 verscheen voor de Super NES de eerste Donkey Kong Country, een in meerdere opzichten opmerkelijke game. Het meest opvallend waren de graphics: die waren dankzij een nieuwe computertechniek (ACM) veel fraaier dan die van andere 16-bitgames. Maar ook los daarvan was het gewoon een beestachtig leuke platformer met swingende gameplay, lekker gevarieerde omgevingen, héél veel geheimen en nóg meer uitdaging dan de Mario-games. Bovendien was het de eerste keer dat een niet-Japanse ontwikkelaar (in dit geval het Britse Rare) met een van Nintendo's grootste personages een nieuwe franchise mocht beginnen. En dat werd een succes, met hoge scores in de magazines en maar liefst negen miljoen verkochte exemplaren.

Retro

Na het origineel verschenen twee uitstekende sequels met hoofdrollen voor de speciale vaardigheden van nieuwkomers Dixie Kong en Kiddy Kong. Toen Rare in 2002 door Microsoft werd opgekocht, leek dat even het einde van de DKC-serie. Gelukkig bleek jaren later een andere niet-Japanse ontwikkelaar (in dit geval het Texaanse Retro) bereid de franchise over te nemen. En ook die partij wist wel raad met de apenstreken: Donkey Kong Country Returns verscheen in 2010 voor de Wii en was minstens zo goed als de Donkey-games die Rare had gemaakt. Datzelfde gaat op voor Retro's sequel Donkey Kong Country: Tropical Freeze, een game die Nintendo in 2014 uitbracht voor de Wii U. Wat Retro sindsdien uitvreet, is geheel onduidelijk (dat zullen we tijdens de komende E3 wel ontdekken), maar feit is dat Tropical Freeze nu ook te spelen is op de Switch.

Lekker dynamisch

Tropical Freeze heerst op elk gebied dat DKC zo leuk maakt, dus inclusief de geweldige graphics (het is de eerste DKC in HD, inclusief pluizige vachten), swingende gameplay, lekker gevarieerde omgevingen (van kneuterige boerendorpjes tot brandende savannes), héél veel geheimen en enkele van de pittigste uitdagingen ooit in een Nintendo-platformer.

Wat me tijdens het herspelen ook opviel, is dat de omgevingen zo lekker dynamisch in elkaar steken. Overal waar je doorheen trekt, kiept de boel om, storten bouwwerken in elkaar of transformeert het level op andere manieren. Wat Tropical Freeze sowieso vóórheeft op zijn directe voorganger, zijn de vijanden: de maffe pinguïns, uilen, walrussen en andere beesten zijn een stuk leuker dan de Tiki's uit 'Returns' (al blijven de Kremlins uit de originele trilogie voor mij de échte DK-vijanden).

> **"Wat me nog steeds opvalt, is dat de omgevingen zo lekker dynamisch in elkaar steken."**



weetje • weetje

Funky Kong was al eerder een (ontgrendelbaar) speelbaar personage, namelijk in DK: King of Swing, Donkey Konga 3, Donkey Kong Barrel Blast, DK: Jungle Climber, Mario Kart Wii en Mario Super Sluggers.

Easy Funky

De Switch-versie is een directe port van de Wii U-versie, maar dan wel met een opmerkelijke uitbreiding: de Funky Mode. Ze hadden hem ook wel Easy Mode kunnen noemen, want dat is het in feite. In Funky Mode krijgen alle Kongs een extra hart, kosten items minder coins en zijn sommige van die voorwerpen effectiever. Je kunt tot vijf voorwerpen in een level meenemen en je hoeft niet langer alle KONG-letters in één run te pakken om ze te saven.

Wie het nog makkelijker wil hebben, kan er in Funky Mode voor kiezen met Funky himself te spelen. Funky heeft maar liefst vijf harten, kan twee keer springen, daarna nog een eindje zweven, onder water ademhalen en eindeloos blijven rollen. En zo werd een kenmerkend aspect van DKC – de uitdagendste van Nintendo's platformfranchises – even de das om gedaan.

Comfortabeler

Als geoefende gamer merkte ik dat ik met Funky een achteloze, Kirby-achtige manier van spelen aannam. Dat maakt de platformactie minder spannend, maar het speuren naar alle puzzelstukjes wordt er wel een stuk comfortabeler door. Daarnaast is die Funky Mode natuurlijk heel welkom voor mijn kids of andere minder geoefende gamers. En het is een toevoeging; platformpuristen kiezen gewoon de Classic Mode met Donkey, Diddy en Dixie. Rest enkel nog de vraag of we ooit nog eens een compleet nieuwe DKC op de Switch gaan krijgen. Zou wel moeten, toch ...?

SCORE 80

Als je van platformgames houdt en deze game nog niet op de Wii U hebt gespeeld, is Tropical Freeze het beste wat je jezelf kunt gunnen. Dankzij de Funky Mode is zelfs de hoge moeilijkheidsgraad geen excuus meer om te twijfelen.

JURJEN



Beetje afhankelijk van je skills en je zucht naar completisme, en uiteraard kun je van deze game ook na uitspelen gewoon blijven genieten.

12-22 UREN

BASICS

PLATFORMER
RETRO / NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW



BOARD VOOR JE KOP

Simon heeft vier vrienden die net zo weinig van boardgames weten als hij. Dus gaan ze boardgames spelen. Eén keer in de maand. Gewoon, omdat het kan.

VEROVER SNEEK MET SNAKE

RISK: METAL GEAR SOLID

LIJDEND VOORWERP

Risk: Metal Gear Solid. Een van de vele varianten op het klassieke bordspel Risk, deze keer dus met een heerlijk Metal Gear-sausje eroverheen gekieperd. Inclusief Outer Heaven, bekende personages uit de games en Gekko's als legertjes op het bord.

WAT IS HET?

Wie het goed bijhoudt, ziet dat er zo ongeveer vier keer per dag een nieuwe variant van Risk uitkomt. Logisch, want het is natuurlijk met afstand het beste bordspel ooit gemaakt. Soms pakt dat goed uit (Risk: Legacy is bijvoorbeeld het op één na beste bordspel ooit gemaakt), soms pakt dat slecht uit (Risk: Star Wars is de reden dat sommige landen maar één kind per stel toestaan om ervoor te zorgen dat niet al te veel mensen hieraan worden blootgesteld). Enfin, als je een Risk-spel dan toch gaat combineren met een videogame, laat het dan maar Metal Gear Solid zijn. Beste bordspel ooit, beste videogame ooit; een match made in Outer Heaven, toch ...?

> **"Drie vrienden huilen van geluk. Wat een moment. Wat een game."**

DE NOOB-TEST

Het is Risk – dat kennen zelfs mijn drie noobvrienden en ik wel. Twee van hen weten wat Metal Gear Solid is, een van hen zou zelfs Solid Snake uit een line-up kunnen plukken. Niet dat het nodig is, want de boel spreekt redelijk voor zich. De drie grote aanpassingen op het echte Risk zijn extreem duidelijk: 1) Er is een vliegende basis, Outer Heaven, wat eigenlijk een soort extra continent is. Outer Heaven verplaatst zich in eerste instantie volgens de wetten van de dobbelstenen, maar zodra iemand 'm verovert, kan hij of zij deze basis naar aanmeerplekken op elk continent vliegen; 2) Spelers zijn in het bezit van een speciale held, zoals bijvoorbeeld Vamp, Big Mama, Raiden of Solid Snake zelf. Elke held brengt speciale perks met zich mee; 3) Shopkeeper Drebin uit MGS4 heeft een stapel kaarten liggen die je kunt kopen. Kaarten geven je kans op echt gruwelijk defensieve, offensieve of tactische power-ups. Naast dit alles misschien nog even precies doorlezen hoe het zit met het krijgen en voltooien van missies, maar in principe is alles kristalhelder. Dus ja, noob-test geslaagd!

SPELEN MAAR

Misschien is het wel belangrijk om te vertellen dat we niet één avond hebben gespeeld voor deze rubriek, maar dat deze doos inmiddels boven op de stapel ligt voor wanneer we ons vervelen. Om maar even een situatie te schetsen: op het spelbord liggen verschillende objectives. Wie er als eerste drie weet te voltooien, wint de game. Ik had er pas eentje, maar ik was er op gebrand om Outer Heaven in een enkele beurt over te nemen (dat is namelijk ook een objective). Eén probleem: Outer Heaven beweegt random rond. Dus ik alles verzamelen bij het aanmeerpunt in 'mijn' Afrika en maar wachten tot het schip zou landen. Dat gebeurt en ik neem Outer Heaven in één beurt over. Ik pak het objective-muntje van het bord en de rest van de groep begint te zweten. Dat gaat twee keer zo hard als ik vervolgens met groot risico echt elk mogelijk mannetje in mijn nieuwe basis drop. De beurt daarop vlieg ik naar Azië, stap ik met alles en iedereen uit en neem ik het ene na het andere land over. Random, zo denken mijn vrienden. Totdat ze doorhebben dat tien landen in een enkele beurt overnemen óók een objective is. Een snelle blik op het speelveld leert dat de landjes rondom mij te zwak zijn om mijn leger tegen te houden. 7: eitje. 8: geen probleem. 9: peanuts. In het laatste land staat vriend A met een enkel mannetje, terwijl ik een overmacht heb die hij onmogelijk kan stoppen. Ik rol de dobbelsteen voor de vorm, want iedereen weet dat ik in principe al gewonnen heb. Hij: "Euh, ik speel even deze kaart." Met een grijns van oor tot oor gooit hij een Drebin-kaart neer. Op die kaart? 'De aanvallende partij mag deze aanval niet afmaken en zijn beurt is direct voorbij.' Weg verrassingseffect. Ik kon de overwinning al proeven, maar dat maakt plaats voor de zure nasmaak van verraad en hoongelach. Drie vrienden huilen van geluk. Wat een moment. Wat een game. ✖

SIMON ZEGT

Het is dat Risk: Legacy bestaat, anders was Risk: Metal Gear Solid de beste variant op Risk ooit. Bovendien leent het bord zich ook om 'normaal' risk te spelen. Niets dan liefde dus. En ja, het is Risk, met objectives. Dat kan dus een halfuur duren, of twee uur. Zelfs achttien uur, als je al het onderlinge gekonkel meetelt.

BASICS

RISK: METAL GEAR SOLID
PRIJS: € 98,99
SPELERS: 3-5
SPEELDUUR: 0,5-18 UUR

IK GEEF DEZE GAME:



OOK GESPEELD

OMDAT BUITENSPELEN HEUS NIET ALLEEN MAAR GEZOND IS

DOWNLOADEN DIE HAP!



Titel: Part Time UFO
Platform: Android / iOS
Prijs: € 4,49

De makers van Kirby komen met de leukste mobiele game van dit moment, en dat is Part Time UFO. Je speelt een alien die rondfladdert in een UFO en is gestrand op de planeet Aarde. Omdat boodschappen ook voor aliens niet gratis zijn, zul je moeten werken voor je geld. **Dus gebruik je je vliegende schotel met een gigantische grijparm** voor baantjes, schnabbels of keiharde arbeid. Dan moet je denken aan het helpen van een visser met vissen of het maken van een zo groot mogelijke stapel cheerleaders(!).

Elke vijf minuten ben je met de grijparm eigenlijk een andere minigame aan het spelen. Dat is niet alleen grappig, dat is ook nog eens heel erg goed. **Je bent de hele tijd aan het spelen met zwaartekracht,** wanneer je een stuk van bijvoorbeeld een tempel op een ander deel probeert te stapelen. Dan moet je daarna ook nog eens opletten dat je niet per ongeluk de hele bende omstoot als je net iets te enthousiast wegvliegt.





De controls zijn gelukkig megamakkelijk gehouden, de opbouw van de moeilijkheidsgraad is goed en de game ziet er ook nog eens tof uit. **Part Time UFO is meer dan leuk** en verdient gewoon een plekje op je homescreen. Punt.

SCORE



OOK OP DE VITA? REALLY?!



Titel: Rogue Aces
Platform: Nintendo Switch, PS4, PS Vita
Prijs: € 12,99

Rogue Aces is precies het type spelletje dat ik de afgelopen tijd nodig had: een game met lekkere, no-nonsense gameplay die je op elk moment van de dag kunt oppakken en met net genoeg diepgang dat je er ook daadwerkelijk 'goed' in kunt worden. Het combineert namelijk simpele dogfight-actie (vlieg in het rond, schiet vijanden neer, blaas gebouwen en voertuigen op) met genoeg slimme en moderne ideeën om het sluimerende gevoel te ontstijgen dat deze game eigenlijk in een oude arcadekast thuishoort. Neem bijvoorbeeld de besturing: die is enerzijds ontzettend intuïtief (met de linkerstick bestuur je het vliegtuig), maar **anderzijds kun je het jezelf moeilijker én toffer maken door ook te kutten met de rechterstick**, waarmee je meer en minder gas kunt geven. Iets wat je in eerste instantie over het hoofd ziet en ietwat onnodig ingewikkeld aanvoelt, maar wat essentieel wordt wanneer je bijvoorbeeld handmatig wilt landen om je raketten aan te vullen.

Ook verrassend tof is de vernieuwende manier waarop Rogue Aces levens benadert: je hebt drie vliegtuigen tot je beschikking en die zijn in feite jouw 'levens', maar alleen als je op tijd uit een brandend vliegtuig weet te springen met je parachute. Zo niet, dan ben je alsnog direct Game Over, ongeacht hoeveel vliegtuigen je over hebt. Theoretisch heb je meer vliegtuigen tot je beschikking, **aangezien je vijandelijke vliegtuigen kunt kapen door jezelf in hun cockpit te schieten**, maar dat is een dusdanig riskante move dat je dat niet vaak zult proberen (maar het voelt wel écht heerlijk als dit lukt). Gecombineerd met de willekeurig gegenereerde levels zorgen dit soort toffe systemen ervoor dat Rogue Aces niet snel verveelt. Sterker nog, het heeft mij net zo weten bekoren als het ietwat vergelijkbare Luftrausers (van het Nederlandse Vlambeer), en dat is best een groot compliment. Perfect spelletje voor tussen de grote titels door, dit.





OORDEEL:



BATTLE-ROYALEN IN DE EIGHTIES



Titel: Radical Heights
Platform: PC
Prijs: Gratis



Mocht je nu nog een battle royale-game willen uitbrengen, doe dat dan nu. Ja, nu meteén, want over een paar maanden heeft elke grote franchise een battle royale-modus. Er gaan geruchten dat zelfs Red Dead Redemption 2 en Call of Duty: Black Ops 4 ook zo'n optie zullen krijgen! De grootste releases van het jaar, die ons straks op een eiland droppen waar we moeten zien te overleven, **met alleen een onderbroek aan en een stuk hout in je handen**. Dus als je nog enigszins wilt opvallen met je battle royale-game, dan moet je 'm nú op de markt brengen. Ook al is de game nog lang niet klaar en schort er nog van alles aan.

Dat is precies wat developer Boss Key heeft gedaan. Je kent deze studio misschien nog van de game die bijna niemand heeft gespeeld: Law Breakers. De studio van Cliff Bleszinski kwam opeens met een konijn uit de hoge hoed en heeft die de naam Radical Heights gegeven. Een BR-game die nog in de 'X-TREME early access'-fase zit. **Dat wil zeggen dat de game nog lang niet klaar is, maar wel speelbaar.** Radical Heights is eigenlijk niet heel anders dan Fortnite: Battle Royale en PlayerUnknown's Battlegrounds. Ook in Radical Heights val je uit de lucht (maar dan zonder parachute) en moet je in een steeds kleiner wordend gebied zien te overleven, tot er maar één speler over is. Wat maakt Radical Heights dan toch anders dan de rest? Nou, dat is de fantastische jaren-80-stijl.



De jaren 80 zijn geweldig; niet alleen om ik in deze periode geboren ben, maar ook omdat we toen konden genieten van Back to the Future, Karate Kid, Top Gun, de Commodore 64 en natuurlijk Telekids. En alles wat tof was aan de jaren 80, hebben ze geprobeerd in deze game te proppen. Helaas kun je niet knallen met Irene Moors, **maar je kunt wel lekker rondbanjeren op een BMX** terwijl andere spelers een M16-magazijn op je leegschieten.

Radical Heights is dus nog lang niet af – dat zie je bijvoorbeeld aan de compleet lege gebouwen, die nog niet meer zijn dan een paar vlakken en een wireframe. Maar de basis is er, en die is goed. **De game heeft een heel lage instapdrempel**, waardoor je al snel mee kunt dingen naar de winst, en is vooral leuk. Gewoon een toffe game, en dat is ook weleens fijn.

OORDEEL:

Ik ben bang dat niemand het over een paar maanden nog over Radical Heights heeft omdat iedereen dan aan het 'battle-royalen' is in Red Dead, CoD, Fortnite of PUBG. Dat is best jammer, want de over de top jaren-80-stijl en de gameplay maken nu al een fijne game van Radical Heights.

HEB JE EEN MINUUTJE?

GOLD AWARD



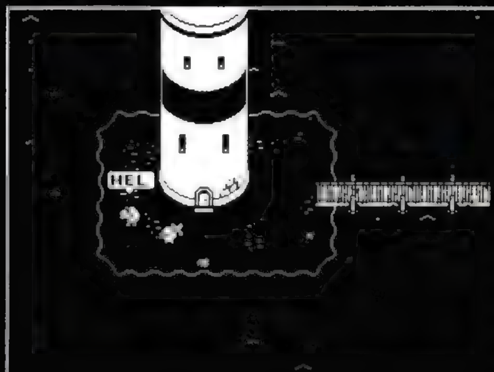
Titel: Minit
Platform: PS4 / PC
Prijs: € 9,99

Terwijl de ene helft van de Utrechtse gamestudio Vlambeer (Rami) over de wereld reist om ontwikkelaars in ontwikkelingslanden te ondersteunen en daar belangrijke awards voor te krijgen, doet de andere helft van Vlambeer (Jan-Willem) ook iets heel bijzonders: hij blijft in Utrecht en maakt games. Of nou ja, **Jan-Willem heeft zónder Rami, maar mét zijn vriendin en nog wat andere mensen een kleine game gemaakt.** En die game heet Minit. Niet zo'n rare titel als je weet dat die game al na een minuut is afgelopen.

In een setting die doet denken aan de allereerste Zelda, maar dan in lcd-achtig zwart-wit, vind je op het strand een zwaard. Door het oppakken van dit zwaard activeer je een vloektimer die je nog slechts één minuut laat leven. Gelukkig word je na je dood meteen weer wakker in je eigen huis en kun je weer naar buiten om een minuutje verder te avonturieren. **De voorwerpen (zoals bijvoorbeeld een gieter) en ability's (zoals hardloopschoenen) die je daarbij verdient, blijven behouden**, zodat er toch een gevoel van progressie ontstaat. Sterker nog, eigenlijk ontdek je elke minuut wel weer iets nieuws waarvan je zegt: oooo wacht, nú weet ik hoe ik bij die boot – of in die fabriek, of in die tempel, of waar dan ook – verder kom!

Ik heb de game op een zaterdagavond in twee uur uitgespeeld, samen met mijn vier kids. Om de beurt even een paar minuten spelen. Soms wist ik het echt even niet meer, waarna een van mijn jongens liet zien dat ik met de mogelijkheid om het zwaard te werpen nu ook voorbij die twee vijanden in het noorden kon komen, of met de gieter óók de vuurtjes in de fabriek kon doven. Natúúrlijk! **Ondertussen hadden we dikke lol**, bijvoorbeeld om die oude man bij de vuurtoren die heel traag, bijna een minuut lang, blijft wauwelen, alvorens een essentiële tip te geven. Of om de overdreven manier waarop dingen uit elkaar knallen, of de super-agressieve manier waarop een stier en een haai onze kant op kwamen.

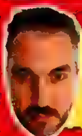




41

IETS MET ROBOTS





Titel: Techwars Deathmatch
Platform: PC
Prijs: € 2,99

Ik heb robots altijd tof gevonden. Als kind kreeg ik ooit een bouwpakket van mijn vader van Macross, met zo'n zwaarbewapende mecha die ik zelf in elkaar moest lijmen. Die heeft vervolgens het grootste gedeelte van mijn jeugd op een plank in mijn kamer gestaan. Daarnaast hebben robots in films ook altijd een diepe indruk op me gemaakt: Robocop, ED-209, The Terminator, C3PO en R2D2, die Cylons in Battlestar Galactica, de originele Transformers (en dan vooral de Decepticons), Data uit Star Trek: TNG, Motoko Kusanagi uit Ghost in the Shell, The Borg, alle replicants in Blade Runner – nou ja, te veel om op te noemen. Duidelijk is in elk geval dat robots bijzonder tot de verbeelding spreken. Het is dan ook jammer dat de game Techwars Deathmatch dat gevoel niet helemaal weet over te brengen. Tuurlijk, een beetje rondrennen met een uit de kluiten gewassen robot en raketten afvuren op tegenstanders is sowieso tof, maar op een of andere manier weet deze MMO, waarbij je een zijde kiest en vervolgens met je team metaalgehakt van je tegenstander probeert te maken, niet te overtuigen. Grafisch valt het allemaal een beetje tegen, al kun je van een game van nog geen drie piek natuurlijk niet het summum verwachten. Maar daarnaast loopt de game gewoon niet soepel, en dat lag echt niet aan mijn systeem of internetverbinding. Regelmatig deed mijn robot helemaal niks meer en kon ik sturen wat ik wilde, en duurde het even voordat het beeld versprong en alle commando's alsnog werden uitgevoerd. Komt een beetje rommelig over – jammer, maar helaas.

SCORE



HEKSENHOUT BRENGT HAARDSTEENHOOP



Titel: Hearthstone: The Witchwood
Platform: PC / Mobile
Prijs: Free-to-play

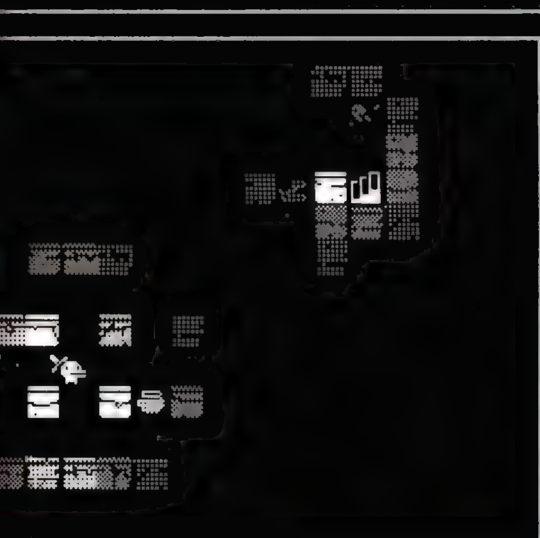


Het jaar van de mammoet is voorbij, het jaar van de raaf is aangebroken. Alle kaarten die twee jaar geleden zijn toegevoegd, zoals de Cloaked Huntress – **die een essentiële rol speelde in mijn best wel goede Secrets-Hunter-deck** – zijn uit de hoofdgame verdwenen. Tegelijkertijd is de expansie The Witchwood aan Hearthstone toegevoegd. De nieuwe kaarten, inclusief nieuwe keywords als Start of Game (versterkt bijvoorbeeld onmiddellijk de hero power als je alleen kaarten met oneven mana hebt), Echo en Rush, maken heel nieuwe decks mogelijk.

Op moment van schrijven zie je iedereen (mij ook!) worstelen om het beste uit de nieuwe situatie te halen. Met andere woorden: het gestagneerde, voorspelbare en vastgeroeste Hearthstone is weer levendig, verrassend en leuk geworden. Wat overigens niet betekent dat het nu zo lekker gaat met mijn jongste Hunter-deck, **dat voor een groot deel leunt op de 'oude' quest The March Queen** (dat mij met een vette dino beloont als ik zeven 1-cost minions speel) en de nieuwe kaart Dire Frenzy (Give a Beast +3/+3. Shuffle 3 copies into your deck with +3/+3.) Maar ik weet dat dat deck beter kan, dat er andere mogelijkheden zijn, en dat ik met genoeg tijd, geloof en liefde misschien wel de oplossing vindt om ein-de-lijk eens de legend-status te bereiken. Dat is het voornaamste wat Witchwood mij gebracht heeft: hoop.

SCORE





Jan-Willem heeft zich vast in moeten houden, maar ik vind het heel fijn dat Minit heel gemakkelijk is en blijft. Een dergelijke game had heel frustrerend kunnen worden, **maar de puzzeltjes zijn zó eenvoudig, de hints zó eenduidig en je vordert zó snel en soepel dat je eigenlijk constant vermaakt op het puntje van je stoel zit** en blijft genieten van al die malle belevenissen. Je verveelt je geen minuut!

SCORE 90

HET PERFECTE ONDERWEGSPELLETJE



Titel: Oddmar
Platform: iOS
Prijs: € 5,49



Eigenlijk speel ik de meeste games op m'n telefoon. Niet omdat er geen leuke games zijn voor de PS4, Xbox One of pc, maar gewoon omdat ik veel onderweg ben. Dan zou je zeggen dat ik juist veel op de Switch speel, maar het is toch het gemak van de telefoon, die je vaak sowieso al in je handen hebt wanneer je in de trein zit. **Even je mail checken, potje Hearthstone, Instagram creepen en de laatste paar dagen dus her en der een leveltje Oddmar.**

Oddmar is een platformgame van het team achter Leo's Fortune en je speelt een kleine Viking die de naam Oddmar draagt. Dat verklaart ook meteen de titel. Oddmar springt, slingert en sprint door 24 schitterende levels (maar ze zijn dus écht mooi!) om zo zijn dorpsgenoten te bewijzen dat hij wel een bad-ass Viking is. Helemaal leuk! **Wat Oddmar vooral helemaal leuk maakt, is de besturing.** Het lijkt net alsof je fysieke knoppen op je scherm hebt liggen. Je schaatst bijna over je scherm, met als resultaat dat Oddmar in soepele bewegingen over overgronden danst. Het werkt als een trein!

Games op de smartphone worden beter en beter, **en m'n telefoon is op dit moment m'n 'to go gamedevice'** voor onderweg. En dat is mede dankzij Oddmar.

OORDEEL:





ESPORTS UPDATE



Deze maand in de Esports Update weer nieuws over Team PU (en hun vette caps!), AZ die de beker wint in FIFA 18, Nederlandse Rocket League-spelers die op stoom zijn, ChrisJ die opeens veel prijzen pakt in CS:GO en een Nederlandse League of Legends-coach die het fenomenaal goed doet.

•**Team Power Unlimited** (Rocket League) deed ook afgelopen maand weer mee voor de prijzen. Ze waren aanwezig op **BreakOut LAN** in België, waar ze het onder andere moesten opnemen tegen RLCS-pro Paschy90 en beslag legden op de **tweede plaats** na een ongelukkige finale waar ze drie matchpoints lieten liggen. Geen nood, die hoofdprijzen komen er absoluut aan, zeker als je die nieuwe caps van Team PU ziet. Die zijn namelijk mokervet.



• Jos '**ViolentPanda**' van Meurs werd **vorig jaar wereldkampioen** Rocket League en heeft inmiddels alweer een prijs op zijn naam staan. De captain van **Gale Force eSports** won met zijn team de **Europese kampioenschappen**. In de finale werd Renault Vitality met 4-2 verslagen; daarvoor werd afgerekend met het Team **EnVyUs** van Remco '**Remkoe**' den Boer. Die laatste wist nog wel de derde plek te bemachtigen tegen CompLexity Gaming. We zien **beide Nederlanders** wel op het **wereldkampioenschap**, want de beste vier Europese teams plaatsen zich voor dat toernooi, dat in **juni in Washington** op de agenda staat.





• Als je dit leest, is eindelijk bepaald wie de tweede kampioen van de **E-Divisie** (FIFA) is, maar dat wist ik nog niet toen ik dit schreef. Wat ik wel weet, is dat **AZ** de **eerste prijs** van het seizoen te pakken heeft. **AZ-esporter Aristote Ndunu** wist te winnen van Feyenoord en **pakte** net als vorig jaar **de beker**. En met zo'n joekel van een beker ben je inderdaad gewoon erg blij.

• Weet iemand wat er aan de hand is met **Chris 'ChrisJ' De Jong (CS:GO)**? Jaren speelde hij z'n wedstrijdjes mee in de subtop bij **Mousesports**, maar de **afgelopen maanden** is hij aan het **beasten** met dat team. Hij pakt de **ene na de andere prijs** en het team heeft zich bovendien weten te plaatsen voor de **finales** van de prestigieuze **ESL Pro League**, waar eind mei in totaal 750.000 dollar weg te slepen is. Zou het komen doordat ie de rol van **ingame leader** heeft gekregen?



WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

14-20 mei ESL Pro League Season 5 Finals $750.000

28 mei - 3 juni StarSeries iLeague Season 5 $300.000

8 juni - 10 juni Esports Championship Series Season 5 Finals $660.000

13-17 juni ESL One: Belo Horizante 2018 $200.000

DOTA 2

23-27 mei ESL One Birmingham $1.000.000

2-10 juni China Dota 2 Super Major $1.550.000

LEAGUE OF LEGENDS

15 juni - 19 augustus League of Legends Summer Split

FIFA 2018

19-20 mei FIFA eClub World Cup

STARCRAFT 2

1-3 juni WCS Austin 2018 $101.000

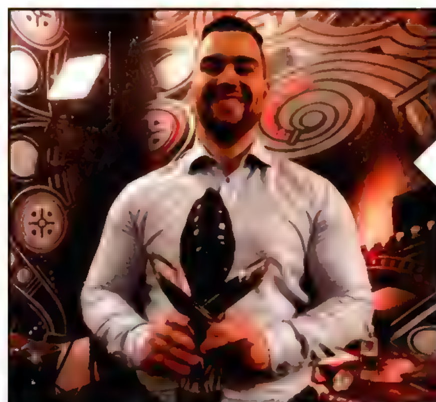
SOCIAL



'Ik ben zo verdomde trots op mijn team. Gg aan @TeamEnVyUs and @Team_Vitality. Wereldkampioenschappen, here we come!'

twitter **@GFEviolentpanda**

ViolentPanda is misschien wel de beste Nederlandse Rocket League-speler die we op dit moment hebben; nog even doortrainen en dan kan ie zo in Team PU mee!

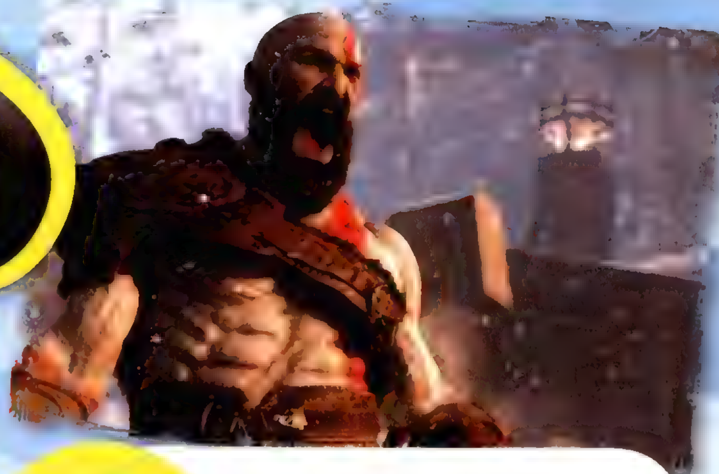


'Can I get a hell yes? Wat een finale, ik ben zo ongelofelijk trots op de jongens en de organisatie achter het team!'

twitter **@JoeyYoungbuck**

Wat een waanzinnige prestatie van League of Legends-coach YoungBuck, die na vier keer op rij het kampioenschap te winnen met G2 Esports een ander team moest zoeken ... om vervolgens met zijn nieuwe team Fnatic direct weer kampioen te worden! Respect

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Redacteur Jurjen heeft helemaal niks met tennis, tenzij ...
A) ... er naakte vrouwen komen opdraven.
B) ... er besnorde mannen komen opdraven.
C) ... er bebaarde vrouwen komen opdraven.

2

Welk boek las Wouter op z'n tiende bibberend van angst in bed?
A) Pinkeltje in de Efteling.
B) It.
C) Salem's Lot.

3

Waar verwijzen de coördinaten 21°08'57"N 89°29'32"W naar?
A) Chicxulub, Mexico
B) Disneyland, Parijs
C) Roswell, New Mexico

4

Hoe dun is de plot van TimeSplitters 2 volgens Samuel?
A) 'Nog dunner dan Flat Earthers denken dat onze aarde is.'
B) 'Nog dunner dan mijn snikkel tijdens een nieuwjaarsduik.'
C) 'Nog dunner dan mijn diarree nadat ik anderhalve liter fristi heb weggetikt.'

5

Eerder kon je lezen over de game Rune: Ragnarok. Klinkt natuurlijk cool, maar wat is dat eigenlijk, 'Ragnarok'?
A) Een nieuwe obscure stroming in de underground speedmetal-scene die zich kenmerkt door eentonig gerag op ongestemde gitaren.
B) De gevreesde eindtijd in de Noordse mythologie, waarbij de goden en de mensheid gezamenlijk ten onder gaan.
C) Een kolossaal wezen dat miljoenen jaren geleden op aarde terechtkwam en zijn tijd doorbrengt in de verzonken stad R'lyeh.

6

"Een grote bak schijt die in ambitie enkel overtroffen wordt door zijn eigen gefaal." Over welk meesterwerk heeft Simon het hier?
A) Shadow of the Tomb Raider.
B) Spyro the Dragon.
C) Lair.

PRIJSVRAAG RUBRIEK

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?





DAN MAAK JE KANS OP DEZE EXCLUSIEVE GOD OF WAR-RUGZAK INCLUSIEF DE GAME!

PU 295 LIGT 19 JUNI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

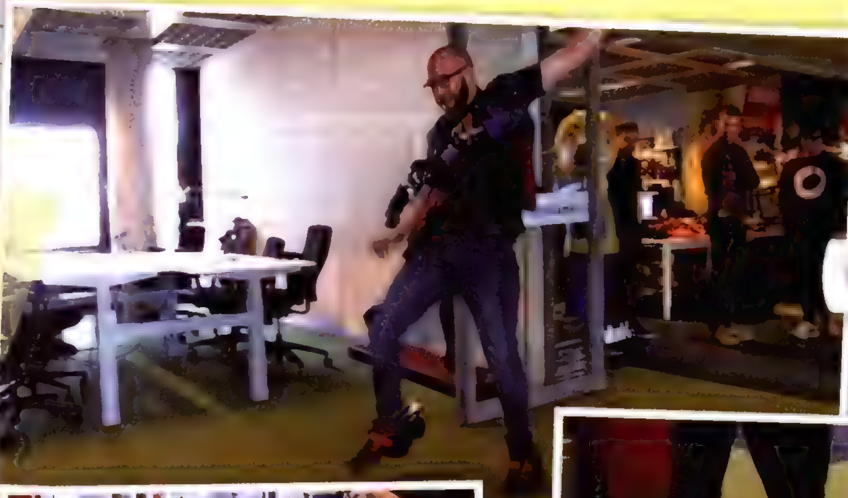
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- SIMON VLIEGT NAAR LA OM VOOR HET EERST CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 TE SPELEN
- TJEERD EN FLORIAN GEVEN DETROIT: BECOME HUMAN EEN CIJFER
- DENNIS GAAT BALLEN RAPEN MET TENNIS WORLD TOUR
- SAMUEL SLUIT ZICHZELF OP MET DARK SOULS: REMASTERED
- WOUTER FLADDERT NAAR LONDEN VOOR EEN SPEELSESSIEMET METRO: EXODUS

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *

#NOOIT MEER LOPEN

Sinds afgelopen maand hebben we onze eigen Little Rocket Man op de redactie. Nou ja, niet helemaal, want echt little is Martin niet, en het zijn ook geen echte raketten die hij onder zijn voeten heeft, maar toch - cool zijn ze wel, die raketschoenen die hij ergens in de krochten van het internet vond! En dat ze lang niet voor iedereen geschikt zijn, werd al snel duidelijk. We hebben allerlei collega's verschrikkelijk zien stuntelen op die krengen: als ware dronkenmannen capriolden ze zich een weg door het redactiepand, klauwend naar houvast terwijl ze slingerend de gangen onveilig maakten. Nee, dat ging onze head honcho Martin een stuk beter af: die reed er meteen op weg alsof ie nooit anders deed. Komen al die jaren dansen in de rollerskatedisco toch nog van pas.







WOUTER NU OFFICIEEL MARTINS BITCH

Tjeerd was in België, en daar is inmiddels ook al bekend dat Martin als hoofdredacteur Wouter in z'n broekzak heeft. Want als je dat wereldkundig maakt door het zelfs op een gevel te zetten, ben je een hele kouwe. Tjeerd was vervolgens het hele weekend angstig voor een gevelboodschap van Ed en Eelko over een gemiste deadline ... [Die is inmiddels in aanmaak – Ed.]



HÉ, WÉÉR MARTIN OP TEEVEE!

Natuurlijk, tv-kijken is tegenwoordig iets dat alleen bejaarden nog doen. Niettemin wordt ons opperhoofd Martin bijna dagelijks gevraagd om in een of ander programma te komen ouwehoeren over games, of iets dat met games te maken heeft. Je hoeft tegenwoordig je beeldbuis maar aan te gooien of je ziet hem weer iets intelligents zeggen over Fortnite. Of over Far Cry 5. Of over God of War of Nintendo Labo. Enfin, deze maand was het weer goed raak en Martin mocht bij diverse programma's komen opdraven om zijn ding te doen – jazeker, wéér met zijn raketschoenen, deze keer in het roze!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



NEP-SCHAPENBOEREN WORDEN STEENRIJK

Tijdens zijn leesweekje in Drenthe deed Ed een bizarre ontdekking. In Drenthe wordt op grote schaal gefraudeerd! Onze eindbaas heeft met deze foto zonneklaar aangetoond dat er massaal de hand wordt gelicht met de subsidie op het in stand houden van de zeldzame Drentse Romanov-schapen.
Kijk maar eens goed naar deze foto (ook Ed zag het pas later) en constateer: deze schapen zijn van steen! Onze eindbaas was te druk met lezen om er ter plekke werk van te maken, maar reken maar dat dit schaapje nog een staartje krijgt.

HOE IS HET MET ONZE PLANT? (3)

Net als alle andere planten heeft onze redactieplant Sergio af en toe een beetje frisse lucht nodig, zo hebben we ons onlangs laten vertellen. En niemand minder dan onze eigen treehugger Wouter was zo vriendelijk Sergio even mee naar buiten te nemen voor een heilzame shot daglicht en zuurstof. Dat zal onze groene vriend goed doen!
Tja, je moet goed voor je plant zorgen, helemaal als je weet dat je hem na zes maanden (mits levend natuurlijk) mag inruilen voor een goudvis. Goals!



'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

DETROIT: BECOME HUMAN



WHAT HAPPENS IN WINTERSPORT, STAYS IN WINTERSPORT ...

Afgelopen maand mochten we op kosten van de baas lekker door de sneeuw ploegen en 's avonds los aan de oergezellige après-skibar, waar de Oostenrijkse fristi's rijkelijk vloeiden (er is in drie dagen tijd ruim 350 liter doorheen gegaan – burp). Uiteraard leidde dat tot de nodige hilarische taferelen, waarvan de meeste foto's helaas niet geschikt zijn voor publicatie. Dat is deze geweldige groepsfoto van onze voltallige uitgeverij overigens wel: je krijgt dus nog de groeten uit Sölden!



FRAMEDROP

JORDI PETERS



